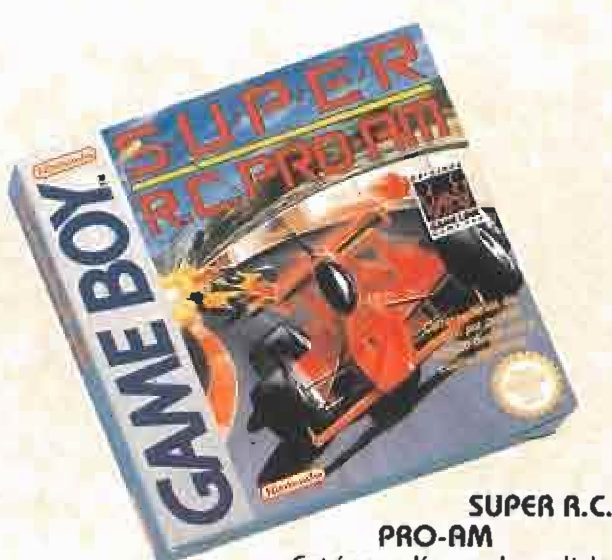


Número 50
HOBBY PRESS
225 ptas
MICRO Manía
INCLUYE
16 PÁGINAS CON NUEVAS SECCIONES
INFOGRAFÍA
SONIDO
MULTIMEDIA
Sólo para adictos
Todos los secretos de...
STAR TREK
25 años de viajes estelares
LARRY 5
&PASSIONATE PATTI
Un "asunto" para dos
El rescate escalofriante de
LA FAMILIA ADDAMS
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
EXCLUSIVA
Las primeras imágenes de
DUNE
CD ROM
Aventuras a lo grande
INFORME
Video JUEGOS OLÍMPICOS
© 1988 COOB' 92, S.A.™
8 414090 100502
00050



SUPER R.C. PRO-AM

Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (de 1 a 4 jugadores).



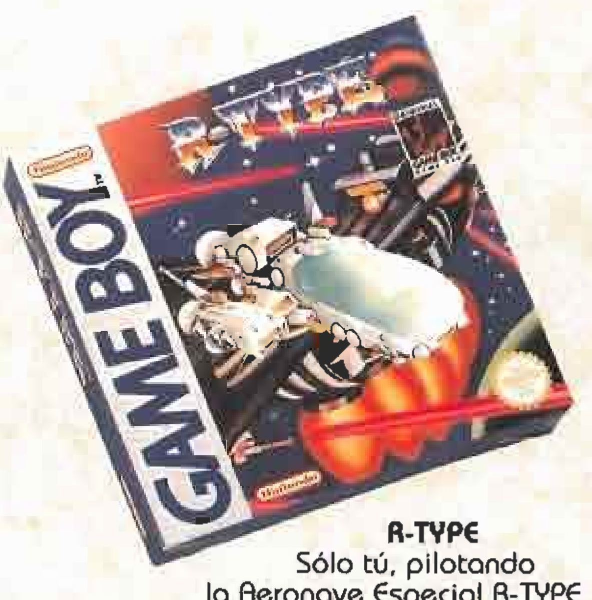
MEGA MAN

Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?



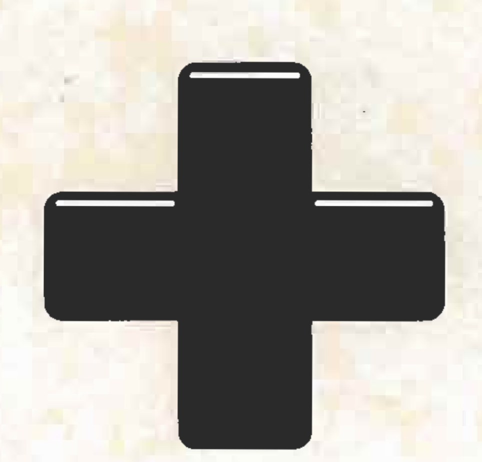
KUNG-FU MASTER

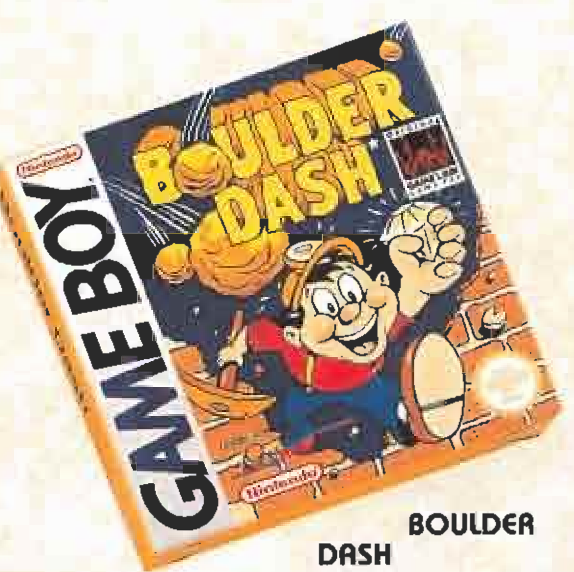
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por si mismos armas letales.
Domina tu técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs".



R-TYPE

Sólo tú, pilotando la Aeronave Especial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.

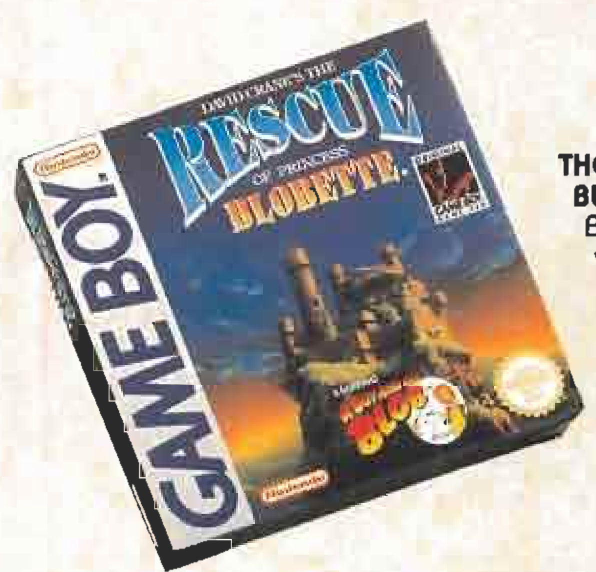




BOULDER DASH

Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.

JUEGOS EN PANTALLA



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



CHESSMASTER

Un juego para poner a prueba tu habilidad, enfrentándote a una poderosa mente que domina todos los secretos del ajedrez.



Tú y tu GAMEBOY sois unos fenómenos. Pero ni Kung-Fu, ni la Princesa Blobette, ni Megaman se quedan atrás. Ni ninguno de los marchosísimos títulos que traemos de todos los rincones del mundo. ¡Con GAMEBOY vas a más!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Sólo para adictos

Año VIII. – Nº 50 – Julio 1992 – 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
Javier de la Guardia
Francisco J. Gutiérrez
Francisco González
Directora Comercial
María C. Perera
Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Juan José Fernández
Antonio y José Dos Santos
Marc Steedman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Laura González
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

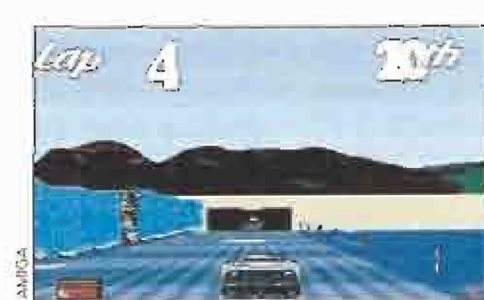
Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Cobi es nuestra merecida portada del mes de julio. Él es el protagonistas estelar de nuestras olimpiadas. Y para olimpiadas, los juegos que os presentamos en este número. Seguro que este mes hacéis más deporte que en todo lo que va de año...



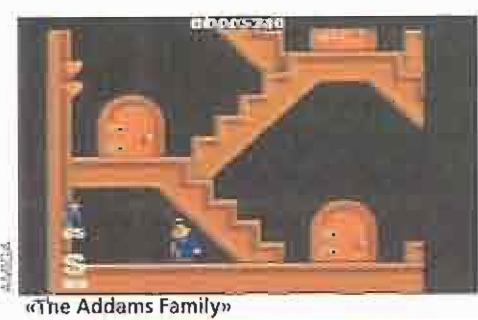
AMIGA
«Jaguar XJ220»



AMIGA
«Carl Lewis Challenge»


PC
«Larry 5»


PC
«Star Trek»


AMIGA
«The Addams Family»

***S**eguro que muchos de vosotros estáis ya leyendo estas líneas en la playa. ¡Pues no sabéis lo que vais a echar de menos ese ordenador que habéis dejado abandonado en casa!, porque tenemos un número repleto de novedades. Hemos comenzado con la emoción de la velocidad. Un Jaguar XJ220 está dispuesto y con las llaves en el contacto para que le piséis a fondo el acelerador. El Lotus ya ha pasado de moda y lo que ahora mola es un rápido descapotable rojo con el que recorrer toda Europa, a toda máquina. No hemos olvidado tampoco los programas que van a salir en los próximos meses y tendréis una completa información sobre «Shadowlands», «Dune» y «SimAnt». En el punto de mira analizamos, entre otros, dos sensacionales juegos: «Elvira 2» o el retorno de la sexy dama de negro que nos visita en nuestras peores pesadillas y «Rolling Ronny», un simpático payaso al que Starbyte ha dedicado un fantástico arcade. «Carmen Sandiego» se ha perdido de nuevo pero no en el mundo, sino en el tiempo, y con nosotros podrás encontrarla. «Jack Nicklaus» ha vuelto a las andadas y nos trae una nueva versión de su deporte favorito. El acontecimiento deportivo del año también ha tenido cabida en nuestras páginas y hemos dedicado un especial a los juegos olímpicos.*
¿Os habéis comprado ya el CD-ROM? Pues no sabéis lo que os estáis perdiendo, echar un vistazo al informe donde damos un completo repaso a todos los compacts disponibles o que lo van a estar en fechas próximas y lo comprobaréis. Nuestras nuevas secciones incluyen también un informe sobre uno de los programas más interesantes de dibujo del momento, «Deluxe Paint II Enhanced», una entrevista con el creador de «Terminator 2» y las noticias más "tecno" del mundillo. Los "patas arriba" de «Star Trek», «Larry 5» y «The Addams Family», y las secciones de consolas, arcade machine, micromanías, cargadores y panorama completan otro nuevo número de nuestra, y vuestra también, por qué no, revista favorita. Nos vemos el próximo mes con la puntualidad habitual y, por supuesto, mucho más morenos que ahora. ¡Hala, a ser buenos!

La Redacción



La gallina de oro



Porque más que huevos dorados, lo que ha encontrado George Lucas ha sido una gallina de oro, después de dirigir «La guerra de las galaxias». El imperio de Lucas se ha desarrollado por todos los campos imaginables y, por supuesto, por lo que nos afecta, en el de los videojuegos. Vosotros ya sabéis como se las gasta la factoría LucasArts... Pues bien, ahora se han propuesto rizar el rizo, lanzando, nunca mejor escrito, el «X-Wing», algo así como la versión en videojuego de la popular nave que Luke Skywalker pilotaba en «La Guerra de la Galaxias».

Su argumento es tan simple como que las Fuerzas Rebeldes vuelven a unirse para luchar contra las Fuerzas Imperiales de Darth Vader. ¿Os suena de algo? Imaginaos lo que os espera en este juego. Pensad por un momento el esfuerzo y trabajo que deben de haber realizado los diseñadores y programadores de LucasArts, para hacer un juego basado en la fuente de su inspiración e ingresos... Si alguna vez habíais pensado en dirigir el Ala X del mejor piloto galáctico, léase Luke Skywalker, con «X-Wing» podréis experimentar esta sensación, en una continua batalla estelar.

Super Lucas

Siguiendo con el imperio LucasArts y con su proyecto de estar presente en los sectores punteros del mundo de los videojuegos, el creador de «Star Wars» ha llegado a un acuerdo con el otro imperio llamado Nintendo. El proyecto se centra en sacar juegos de LucasArts para la consola Super Nintendo, algo que puede ser todo un bombazo. Y más si contamos con que la primera entrega será el «Super Star Wars», que saldrá el próximo otoño. De este



modo, el ya conocido juego ganará en gráficos, digitalizaciones, animaciones y efectos sonoros, pues la calidad del sonido es perfectamente comparable con la que ofrece un disco compacto.

Psygnotitis



Y después de poneos al día en lo que a LucasArts se refiere, ahora nos centraremos en otra importante compañía, es decir, Psygnosis. La primera sorpresa agradable que nos da esta firma es el lanzamiento de los famosos Lemmings para los ordenadores Macintosh de Apple. Millones de pequeñas criaturas invadirán las pantallas de vuestros procesadores y, ¡cuidado!, más de uno se introducirá en programas como el "QuarkXpress" y destruirá todas vuestras maquetas...

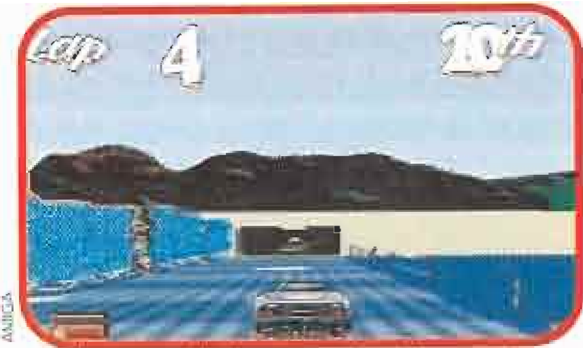
Pero ahí no queda la cosa, porque la compañía inglesa también ha decidido sacar para PC otro juego que hizo historia desde el primer momento en que fue lanzado. Se trata de «Dungeon Master», uno de los mejores productos en lo que a juegos de rol se refiere. Recorrer sus 14 celdas, librar sus interminables batallas, enfrentarse con sus temibles monstruos, descubrir sus mágicos hechizos, etc, os será relativamente más fácil a partir de ahora.

La tierra ha sufrido un holocausto nuclear. Los únicos supervivientes han sido unos científicos que trabajaban en las profundidades marinas. Al subir a la superficie, tendrán que enfrentarse con los aliens que han invadido la tierra. Este es el argumento de «Aquaventura», una historia de Psygnosis para Amiga. Ha sido creado por Bill Pullen, el diseñador de «El imperio contraataca».

MEGA JUEGO

Primero fue Lotus, la prestigiosa carrocería británica, quien prestó su buque insignia Turbo Esprit para que los amantes de la velocidad disfrutáramos a tope de toda su potencia. Ahora es Jaguar, otro de los motores británicos intocables, el que por medio de Core se apunta a la simulación de los motores más rápidos del mundo.

- CORE DESIGN
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**



Core ha conseguido lo que parecía prácticamente imposible: superar al «Lotus Turbo Esprit Challenge».



Tras cada carrera tendremos que revisar nuestro Jaguar y renovar las partes del motor que hayan sido dañadas.



Los decorados cambian según la competición tenga lugar en uno u otro lugar del mundo.



En la modalidad de competición podremos recorrer los países más exóticos compitiendo con nuestro bólido.

La salida al mercado de Lotus Turbo Esprit supuso una auténtica revolución en el panorama de los juegos de coches. Basado en una idea a priori simple, una competición entre veinte vehículos a circuito cerrado, y un planteamiento heredado de los «Pole Position» y «Wec Le Mans», el genial programa de Gremlin elevaba la sensación de velocidad a sensación de realismo y mantenía en las alturas un grado de adicción increíble. Conducir un Super Lotus no era la importante, lo verdaderamente grande era hacerlo a esa velocidad.

En «Jaguar XJ220» se saborea todo el sabor del Lotus. Veloz, rápido, suave, de campeonato en una palabra. Sin embargo, y aunque no podemos negar que se haya variado excesivamente el planteamiento, Core no se ha limitado a dejarse llevar por lo ya existente, sino que se ha esforzado por mejorar, variar y sorprendernos. Veamos en qué y por qué.

A LOS MANDOS DEL MEJOR JAGUAR

Al principio del juego nos encontraremos ante un menú en el que podremos elegir el número de jugadores (1-2), el modo de acelerar, el grado de sensibilidad del volante, y el tipo de cambio. A primera vista el cuadro opcional no presenta demasiadas novedades -ni siquiera el Compact Disc del Lotus-, sin embargo, y a poco que continuemos con el programa lo veremos rápidamente: existe una novísima posibilidad a partir de la cual podremos diseñar nuestros propios circuitos. Gracias a este editor gráfico nos será posible añadir curvas, árboles, flechas de señalización, e incluso carteles publicitarios. Vamos, todo un abanico de opciones para confeccionar un gran premio particular.

El campeonato, porque en «Jaguar» también se lucha por un campeonato, comienza siempre en Inglaterra donde tendremos que superar tres circuitos con una dificultad que se va incrementando progresivamente y en los que el factor climatológico -lluvia, nieve, tormentas de arena...- juega siempre en nuestra contra. Una vez que hayamos superado los circuitos británicos podremos elegir entre doce escenarios diferentes que aparecen en un mapa mundi y a los que llegar cuesta un buen montón de dinero.

Al final de cada carrera tendremos que reparar los daños ocasionados en nuestro vehículo. Una puerta, una aleta, las ruedas e incluso la totalidad del motor son los repuestos que se ponen a la venta tras la competición. Es precisamente en este apartado donde encontramos uno de los defectos notorios del programa, ya que en ningún momento se nos dice ni muestra cuál es la pieza averiada o cuántas son, por lo que debemos ir probando pieza a pieza para que el programa se haga con lo que necesita.

Otra de las grandes novedades que presenta «Jaguar» es que además de competir a nivel individual, también hay que preocuparse por defender nuestra marca. Como pilotos de la escudería Jaguar, debemos hacer frente a un sin fin de rivales que representan a otras tantas compañías emblemáticas. Lamborghini, Porsche, Bugatti, Ferrari y Corvette, con sus correspon-

CONSEJOS Y TRUCOS

- **Procura elegir marchas automáticas al principio. Cuando cojas práctica y pericia lánzate al cambio manual porque podrás alcanzar más velocidad en menos tiempo.**
- **Circula por el carril del centro ya que hay muchas curvas no señalizadas y es preferible tener el mayor espacio posible a nuestra disposición.**
- **Cuida tu carrocería y procura darte los menos golpes posibles. No olvides que tras la carrera tendrás que invertir dinero en reparaciones, si el coche las necesita.**

EL NUEVO REY DEL ASFALTO

JAGUAR XJ220





La climatología adversa es uno de los mayores hándicaps con los que nos vamos a encontrar en la carrera.



El Jaguar XJ220 es uno de los coches más elitistas y caros de la actualidad. Ahora podrás conducir uno.

dientes autos llevados al programa perfectamente, intentarán ponernos las cosas lo más difíciles posibles.

Suponemos que precisamente por esa especial dosis de competitividad, la compañía Jaguar premia con un gran desembolso de dinerillo las primeras diez posiciones. Lo que pasa es que tanto si terminamos los primeros como si lo hacemos los décimos se nos da el mismo dinero, y aunque no cabe duda de que es el suficiente, la verdad es que se nos antoja un poco injusto.

DUCHARSE CON CHAMPAGNE.

Si os gustó el «Lotus Turbo Esprit» de Gremlin, este «Jaguar XJ220» no os decepcionará, y si por desgracia no llegasteis a manejar los mandos del Lotus, con el programa de la escudería británica conoceréis lo que es correr, sentir el asfalto y manejar, siquiera por una vez y aunque sea de forma simulada, uno de los volantes de lujo del mundo.

Brillante a nivel gráfico y sencillamente exquisito en la parte del movimiento, el Jaguar se deja llevar tan rápido como la relación de las marchas, muy larga a los efectos, le permiten. Los más de 200 kilómetros a la hora que es capaz de alcanzar son perfectamente simulados en una pantalla con fondo fijo que scrollea a un ritmo acompasado, suave y preciso. Tan sólo nos detendremos en un pero, el giro del vehículo no está demasiado bien conseguido. En curvas y pasadas a los contrarios es posible observar cierta rigidez en el morro que, aunque en ningún caso estorba, la verdad es que deja que desear.

En la parte sonora hay división de opiniones. El despliegue musical del Compact contrasta con el bramido del motor, muy bajito, y los efectos en curvas, algo descuidados. No obstante, la lluvia y otros efectos climáticos han sido perfectamente entendidos.

«Jaguar XJ220» es el programa de coches más esmerado de los últimos tiempos. Respeta la base del Lotus y la completa con detalles que sólo el Mega del Amiga – es imprescindible 1 Mega para que el programa corra– puede proporcionar. Paisajes, un mapa mundi, variedad de automóviles en la carrera, repuestos, una presentación a la altura de las circunstancias y, sobre todo, velocidad, son las claves que Corre Design ha inculcado a una de las licencias más prestigiosas que el mundo del automovil podría conceder. ¿Estáis dispuestos a ducharos en Champagne? Nosotros sí.

D.G.D.



Pasar a toda velocidad delante de Ferraris, Porsches y Lotus es una experiencia total que nos proporciona este sensacional y magnífico programa.



FLASH

Tenis mental

Mindscape ha sacado a la venta el «World Tennis Championships» con la siguiente publicidad; "Todo lo que siempre deseaste en un juego de tenis". Impresionante, ¿no? Pues este verano sabremos el porqué de esta afirmación, en un juego en el que tienes las opciones normales que ofrecen los mejores videojuegos de tenis que existen en el mercado. El mismo «World Tennis Campionships» te enseña a golpear de manera perfecta todas y cada una de las bolas que te lleguen. Por descontado, esta será la mejor manera de poder llegar a las grandes finales que te esperan en las mejores canchas de tenis de Australia, Francia Estados Unidos e Inglaterra.

Lobo veloz





Los de Titus han decidido lanzar la tercera entrega de su «Crazy Cars», gracias al cual podrás pilotar todo un Lamborghini Diablo. O sea, algo así como una maravilla sobre ruedas. Con vuestros PCs, Amigas y Atari vais a saber lo que se siente al recorrer a toda velocidad las carreteras de Estados Unidos, puesto que «Crazy Cars 3» se desarrolla en las autopistas americanas, donde nuestro coche participa en un sinfín de carreras. En las mismas competirá contra más de veinte vehículos de igual potencia, incluida la policía, que en más de una ocasión te detendrá por exceso de velocidad...

El primer puesto será para aquel coche que salga mejor parado de las curvas, de sus continuos cambios de rasante, sus interminables rectas etc... El reto vuelve a ser apasionante.

Renovación

Aquí, el que no corre vuela, y para muestra un botón. Dejando a un lado refranes y dichos, la firma Atari se ha sumado a la batalla de las consolas y ha decidido hacerse un espacio más grande entre tantos competidores. Con ayuda de Interinvest S.A., que se encarga de distribuir sus productos en España, han lanzado la Lynx II, una nueva consola portátil. La Lynx II es estereofónica y su precio se prevé más barato que el de cualquier consola de su estilo que exista en el mercado. Esta vez no será necesario abrir una portezuela para conectar el cartucho de juego, y además es más ligero de peso y más pequeña de tamaño. El protector de plástico para la pantalla de la Lynx II es también una lupa.

Todo esto podemos disfrutarlo desde ya, pues Lynx II se ha puesto a la venta este mes.

Muy genuino



Los franceses de Silmarils han programado un juego de rol al que realmente no le falta de nada para calificarle de cien por cien genuino. En otras palabras, en «Ishar» encontramos a un valiente guerrero armado con una impresionante espada; una bellísima princesa que se encuentra en peligro; un dragón capaz de tirar por los suelos la fama de San Jorge; un hechicero realmente eficaz y un montón de pruebas, laberintos y demás complicaciones.

Nuestras pantallas se llenan de increíbles personajes, fondos bastante bien realizados y dificultades dignas de un completísimo juego de rol.

Gemelos de ley





En nuestro anterior número ya os habíamos adelantado una pequeña noticia sobre el lanzamiento de «The Cool Croc Twins», un juego de Arcade Masters. Pues bien, a nuestra redacción por fin ha llegado una caja de este juego. Y en la misma leemos una publicidad bastante interesante, muy representativa de la dinámica del programa: "La vanidad es el segundo atributo más importante de un croc; después de la dureza que es..., todos quieren ser tipos duros, pero no es tan sencillo como parece". Sorprendente, ¿verdad?

Pues esto es sólo un átomo de lo que os espera en este juego en el que dos hermanos, muy modernillos ellos, se pelean por los favores de una moza que tampoco está nada anticuada. En «The Cool Croc Twins» veremos unos excelentes gráficos a lo largo de los diez mundos que tenemos que explorar, y en los que sus personajes se divierten de lo lindo.

De películas





Y la cosa va de estrenos anunciados, porque también el juego «Premiére» os lo presentamos en el número anterior. Por fin vamos a disfrutar de esta videoaventura, en la que los amantes del Séptimo Arte estarán de enhorabuena cuando sepan que tienen que dirigir los pasos de un montador de películas que ha perdido un rollo de film y tiene que encontrarlo por los estudios en los que trabaja, y entre los distintos y complicados decorados de las películas que en ese momento se están filmando.

Core es la compañía que se ha preocupado de inventar un "guión" tan original, que está disponible en Amiga y Atari. Además, Clutch, que así se llama el montador más loco de los estudios de Serie B Grumbling Pictures, recupera su energía perdida en tanta búsqueda, de una manera muy original; alimentándose a base de pizzas, perritos calientes y hamburguesas. ¡No os lo perdáis!

Historia épica



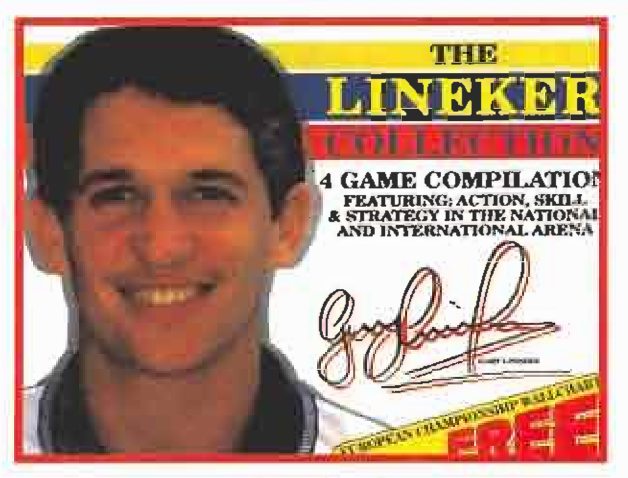


No somos muy buenos poniendo los títulos, pero más de un avispado se habrá dado cuenta que en esta ocasión nos referimos al esperado juego de Ocean llamado «Epic». Lo que nos propone esta aventura galáctica es volar por las estrellas a lo largo de 50 años luz, para enfrentarnos a una civilización maldita. Vuestros Ataris y Amigas tendrán la oportunidad de salvar a la raza humana de una destrucción solar.

Los ocho episodios que desarrolla «Epic» están encadenados por medio de interminables batallas contra aliens dibujados a mano, al igual que los fondos del videojuego, contra los que se enfrentan más de 70 diferentes tipos de naves.

ACTUALIDAD

LINEKER: UN LORD DEL BALÓN

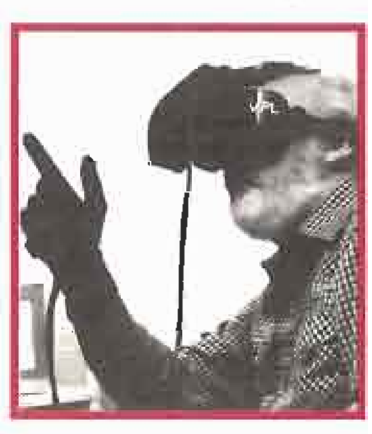


La cosa está bastante clara; los ingleses inventaron el fútbol y han dado los mejores jugadores de este deporte, por mucho que se intente negarlo. Por esta razón, Drosoft ha tenido la genial idea de lanzar el «The Lineker Collection», una recopilación de los mejores juegos de fútbol para ordenador, protagonizados por el increíble delantero británico. En este paquete encontraremos los siguientes programas: «Gary Lineker's Superskills», «Gary Lineker's Superstar Soccer», «Italy 1990», «Gary Lineker's Hot Shot!», «Footballer Of The Year 2» e «International Soccer Challenge». Hay que aclarar que el número de juegos incluidos en este "collection" dependerá de la versión del ordenador.

A través del «The Lineker Collection» podremos jugar en todas las fases del fútbol profesional, desde el entrenamiento y selección hasta la celebración de unos mundiales. Para los que ya conocíais el juego de Lineker en vuestro ordenador, esta será una buena oportunidad de haceros con todos los programas que protagoniza el inglés.

DE VÉRTIGO

De vértigo va a ser vuestra carrera para participar en el seminario sobre Realidad Virtual que se celebra en la Universidad Menéndez Pelayo de La Coruña. Va a empezar dentro nada, es decir, del 10 al 30 de julio y su entrada es libre, por lo que aún estáis a tiempo de inscribiros. El título de esta exposición es "El Vértigo Virtual", donde se tratará a fondo el mundo de la Realidad Virtual, sus aplicaciones y perspectivas. El ámbito de las conferencias que engloba esta celebración es tanto nacional como internacional, por lo que podremos asistir a diversas audiciones impartidas por profesores extranjeros. Los organizadores del evento son José Antonio Mayo y Alejandro Sacristán, fundadores de un grupo llamado "Los Constructores del Futuro". Su objetivo, en cuanto al público que acuda al seminario, va encaminado a universitarios, profesores, profesionales del sector y responsables de temas culturales de la Administración Pública.



El mundo de la Realidad Virtual está realmente de actualidad. Muchos han sido los que han oído hablar de este tema, pero no saben de qué va. Para estos, La Coruña y, en particular su Universidad, está dispuesta a resolver el problema a velocidad de vértigo.

SONY SEGA O SEGA SONY

Existen uniones explosivas, pero pocas como la que se ha producido el pasado mes de junio, entre dos empresas tan importantes como Sega y Sony. Ambas compañías trabajarán en la creación de videojuegos y juegos de entretenimiento interactivos. Esta cooperación dará como resultado una nueva generación de programas, donde la creatividad y la fantasía ocuparán un lugar protagonista gracias a las enormes posibilidades técnicas de los discos compactos.



A grandes rasgos, Sony Electronic Publishing Company tiene el compromiso de elaborar y comercializar el software para algunos de los videojuegos de las consolas Game Gear y Mega Drive de Sega. También será el principal programador de videojuegos en Compact Disk, para la consola doméstica Mega CD, que la firma Sega tiene pensado lanzar el próximo noviembre en los Estados Unidos.

Este software elaborado por Sony para Sega tiene como baza principal su originalidad, puesto que el argumento y desarrollo de estos videojuegos estarán inspirados en conocidas películas, con actores reales digitalizados para la ocasión, sus voces, sus historias, y en las que se incluirán múltiples finales. Entre los planes inmediatos de lanzamientos de productos que tienen las dos compañías, para las próximas Navidades verán la luz juegos como «Indiana Jones» y «Batman». Dos más que importantes estrenos, ¿no os parece?

LA TELEVISIÓN PRONTO LLEGARÁ

Más de un usuario de la Game Gear de Sega deseará descansar entre partida y partida, y echar un vistazo a su programa favorito de televisión. Pues bien, ahora va a poder hacer las dos cosas a la vez, o casi... El hecho es que la firma Sega ha lanzado el primer adaptador de televisión para su consola de videojuegos portátil a color.



El ingenio es un pequeño sintonizador que está dotado de todos los elementos típicos de un televisor, lo que también posibilita su uso como monitor videográfico. Cuenta con una antena propia, interruptor selector de bandas, entrada de vídeo, dial de sintonización, indicador de canales y control de ajuste de color. por supuesto la pantalla la pone la propia consola Game Gear de Sega, de cristal líquido, con sus 32 colores y sus 160 por 146 puntos resolutivos.

Este adaptador está diseñado para ser utilizado exclusivamente con la consola Game Gear y el precio recomendado es de 13.900 pesetas.

pocas veces la leyenda se convierte en realidad
-tu rescate más peligroso-

JUEGO DE ROL

Un príncipe guerrero, asesinado en el campo de batalla de las Shadowlands, se despierta para ver que su espíritu vive todavía y que puede controlar las mentes y acciones de sus súbditos. Buscando desquitarse, elige cuatro leales aventureros y les guía hacia las Shadowlands, en un viaje de descubrimientos y venganza.

Disponible en PC, Amiga y Atari.

SHADOWLANDS™

DOMARK

LA AVENTURA MAS EXCITANTE
WING COMMANDER™
¡NUEVAS MISIONES!

DE: VICEALMIRANTE TOLWYN
A: TOS TIGER'S CLAW

Tienes órdenes de defender el sistema Firekka en el sector Antares contra las flotas de combate Kilrathi que se acercan.
Permanece en el sistema tanto tiempo como te sea posible; refuerzos no disponibles.
Prioridad máxima: seguridad de diplomáticos de la confederación y aliados de Firekka.
Halcyon saca a su agente de allí - Tolwyn.

SIMULADOR

Con Secret Missions 1 & 2 tienes 32 nuevas misiones

En esta campaña, una inmensa flota Kilrathi maniobra hacia un planeta pacífico, de habitantes primitivos. Tras los desacuerdos de un renegado Kilrathi con la tripulación de un pequeño destructor, pilotarás una de sus naves de combate en misiones secretas.
En estas nuevas misiones secretas, debes descrubir la verdad oculta tras la "guerra santa" Kilrathi ¡antes de que los guerreros de Kilrathi puedan destruirte a tí y al Tiger's Claw!

Disponible en PC

MINDSCAPE



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35



LUCHA CONTRA LA DROGA

A.T.A.C.

■MICROPROSE
■En preparación: PC

En este nuevo programa te convertirás en un héroe de la lucha contra una de las mayores lacras de nuestro tiempo: la droga. Y lo vas a hacer de la manera más directa y arriesgada: acudiendo personalmente a interceptar y arruinar el deplorable tráfico de estas sustancias. A bordo de tu aeronave podrás localizar los campos de cultivo de droga. Tu doble misión consistirá tanto en echar a perder las cosechas de tus enemigos como en impedir el transporte de los estupefacientes. Para ello dispondrás de diversos recursos, entre ellos la quema de las plantaciones de los traficantes, que pronto hará ver a estos la necesidad de cambiar de negocio, con lo que tu misión quedará cumplida. Entretanto, habrás de evitar que la droga ya cosechada llegue a su destino atacando las líneas férreas y los camiones de tus adversarios, pero ten cuidado de no sacrificar vidas inocentes.


PC


PC

En los combates aéreos que habrás de librar te darás cuenta de que tus enemigos disponen de mejor material que el tuyo, obtenido con las ganancias de sus sucios negocios. En un momento dado del juego podrás tener una escuadra de hasta cuatro aviones en el aire, que podrás dirigir o pilotar tu mismo. Además, tienes siempre la posibilidad de cambiar de aeronave para obtener una mejor visión de la situación de los pilotos.

Otro gran aliciente del juego es la visibilidad por debajo del suelo de tu avión, que te permitirá una mejor localización de tus objetivos. La sensación de velocidad y realismo está magníficamente conseguida, dando como resultado un alto grado de simulación, tanto al pilotar un avión como un helicóptero.

En este programa también cuenta la capacidad de tomar decisiones acertadas en situaciones críticas, puesto que las misiones no están asignadas de antemano. Si fracasas, un gris despacho en el Pentágono. Si vences, la gloria.

D.D.F.

SUFRIMIENTO NADA GRATUITO

AGONY

■PSYGNOSIS
■En preparación: AMIGA

Si aún tienes en mente un juego llamado «Unreal», que fue realizado por programadores belgas y editado por Ubi Soft, «Agony» te lo recordará, pues su estructura es bastante similar.

Su acción se desarrolla a lo largo de seis niveles, con 30 pantallas cada uno. La historia es la siguiente: un día, el gran maestro Acanthropsis puso a prueba a sus aprendices, Alesete y Mentor, para saber quién de los dos era merecedor del Secreto del Cosmos. Les mandó una labor, y el único que la superó fue Alesete, con lo que se encaminó en busca del Gran secreto. Mentor, que tenía un perder muy malo, se propuso entorpecer el viaje de su compañero y, así, quedarse él con el Secreto del Cosmos.

Afortunadamente para Alesete, en «Agony» encontrará un búho que le ayudará mucho en su cometido. Su lucha contra todo bicho viviente que aparezca en la pantalla, ¡y son muchos!, será a muerte. Gracias al montón de bonus que encontrará en su camino, podrá avanzar sin mucha dificultad. Por eso, en el primer nivel, que se desarrolla al lado de una playa, le será relativamente fácil superar a los saltarines peces y los monstruos voladores que se crucen en su camino. Eliminar a Alesete no será tarea difícil para sus enemigos, pero después de un


AMIGA


AMIGA

par de pruebas, sus habilidades guerreras aumentarán. En el segundo nivel, enemigos prehistóricos te asaltarán por todos los lados, pero gracias a los bonus que has almacenado, tu arma de fuego lanzará enormes bolas ardientes, protegiéndote al mismo tiempo con un escudo especial.

Así se desarrolla el juego, infinidad de criaturas y de peligros acecharán a Alesete. Y todo lo verás gracias a los 64 colores que se mezclan en la pantalla y lo oirás por medio de unos efectos sonoros bastante logrados.

D.D.F.

FÚTBOL DE VERDAD

EUROPEAN FOOTBALL CHAMP

■DOMARK
■En preparación: AMIGA, ATARI, ST

Coincidiendo con la celebración del Campeonato de Europa de selecciones de fútbol, nos llega la noticia del lanzamiento de un nuevo programa dedicado al deporte rey. «European Football Champ» está basado en una versión para máquina recreativa creada por Tengen, y guarda una considerable fidelidad al modelo original. Jugando contra un amigo o contra la potente máquina, podréis observar un curioso detalle: los delanteros (números 8, 9, 10 y 11) tienen una serie de cualidades atacantes que los distinguen del resto de los jugadores, como su gran potencia de disparo, que los hace casi infalibles ante la portería contraria. Pero no sólo ellos están



AMIGA



AMIGA

capacitados para marcar gol, cualquier jugador lo puede conseguir.

Gracias a la rapidez de respuesta de los mandos, podréis asimismo practicar algo de juego sucio..., dentro de unos límites, puesto que si el árbitro os pilla "in fraganti" perderéis energía y habilidad. La experiencia y la destreza aumentan simultáneamente al jugar más y más partidas. Al cabo de unas horas de juego ya pasaréis el balón y remataréis a puerta como los buenos futbolistas. Al apoderaros de la pelota, tenéis a vuestra disposición una amplia gama de toques y movimientos. Si pulsáis dos veces seguidas el botón de fuego el balón se elevará y se alejará de vosotros. Con un simple movimiento del joystick lanzaréis la pelota a ras de suelo. Cuando ésta no se encuentra en vuestro poder, esas mismas jugadas dan como resultado, respectivamente, patadas aéreas y entradas a ras de suelo.

Técnicamente, el detalle más importante es el enorme tamaño y rapidez de movimientos de los "sprites". Además, podréis ver las jugadas más apasionantes en primer plano: penaltis, saques de esquina, etc. La perspectiva más frecuente de juego, no obstante, equivale a la que se tiene desde la tribuna de un estadio. El "scroll" es horizontal y en la parte superior de la pantalla figura un panel de radar que enriquece notablemente el juego. Podemos decir, en suma, que con «European Football Champ» el deporte rey ha alcanzado una de sus mayores cotas de reproducción en videojuego.

D.D.F.

UN NUEVO
ROBIN HOOD

KYRANDIA



■ VIRGIN
■ En preparación: **PC, AMIGA**

Si eres un fanático de las creaciones de LucasArts y Sierra, este nuevo juego de Virgin te enganchará desde el principio. A simple vista el personaje protagonista te recordará a Robin Hood, e incluso las localizaciones por las que se mueve están situadas en frondosos bosques. La base del juego son los continuos retos que te ofrecen sus pantallas, unidos a sus estratégicas situaciones, que deberás resolver lo mejor que puedas. Aunque «Kyrandia» es un programa bastante denso y profundo, a grandes rasgos tu misión será hacerte con una serie de piedras preciosas, como rubíes, esmeraldas, diamantes, etc. Si consigues dar con una poción mágica, algo así como un elixir de la vida, y le hechas un trago, podrás visitar a una maga a la que cambiarás tus piedras preciosas por distintos favores. Cuando veas que la botella del elixir está completamente vacía, deberás llenarla con el agua de un lago, pero siempre si dispones del suficiente tiempo para ello.

Para centrarnos un poco más en el mismo, te diremos que en este juego lo importante es ir solucionando los diferentes enigmas que se te presenten. A lo largo de tus andanzas encontrarás diferentes objetos. En el bosque habrá numerosos árboles que guardarán en su interior las piedras preciosas que tanto necesitas. Pero si te haces con demasiadas, o con alguna falsa, una serpiente que se esconde entre las ramas te picará, hiriéndote casi de muerte. También el bosque alojará a numerosos personajes que te ayudarán, algunos te impedirán a hacerte con los diamantes. Pero «Kyrandia» no sólo se desarrolla en un bosque al estilo de Robin Hood, nuestro protagonista tendrá que encontrar lo que busca, en iglesias, en cuevas y en las fauces de un dragón.

La solución del juego no es la que parece. Muchas pantallas te despistarán de tu objetivo, por lo que tendrás que empezar de nuevo. Como cuando veas una gran cesta en la que creerás poder depositar las piedras que has conseguido. Si haces esto, las perderás todas... Desde el punto de vista gráfico, «Kyrandia» está muy en la línea de los programas americanos. Es decir, se ha cuidado mucho su terminación para ofrecer un producto muy apetecible.

D.D.F.

DE PELÍCULA

LAWNMOWER MAN

■ STORM/SALES CURVE
■ En preparación: **ATARI, AMIGA, PC**

Basado en una nueva película llamada a constituir un gran éxito de taquilla, «Lawnmower Man» promete ser una revolución en el mercado del videojuego, con espectaculares gráficos y sensaciones hasta ahora inéditas. El lanzamiento está previsto para 1993, y algunas de las imágenes se tomarán de la película que le da nombre. Pronto os daremos más detalles.

D.D.F.



CÓMO GOBERNAR UNA GRAN POTENCIA

CRISIS IN THE KREMLIN

■ MICROPROSE
■ En preparación: **PC**

Si alguna vez os habéis preguntado cómo debe de ser eso de gobernar un país tan grande como Rusia, «Crisis in the Kremlin» os ofrece la oportunidad de experimentarlo. Para empezar, podréis elegir a quién queréis representar entre tres líderes históricos de aquel país: Gorbachov, Yeltsin o Stalin. Cada uno de ellos tiene su propia forma de gobernar, pero todos tienen algo en común: su deseo de permanecer en el poder por treinta años, que es el objetivo global del juego. Para lograrlo, tendréis que llevar a cabo una política acertada en todos los aspectos.



Cada vez que toméis una decisión, sus consecuencias se os harán saber por medio de películas digitalizadas tomadas de la vida real o instantáneas de portadas de periódicos. Si las cosas van mal os enteraréis enseguida, tal vez camino de Siberia.

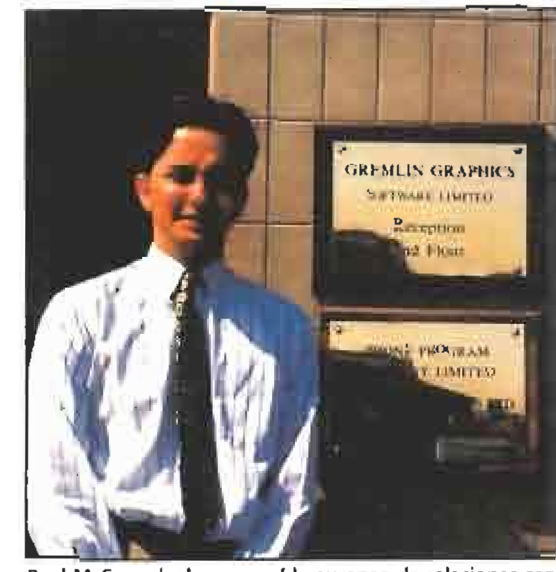
Todo el juego se desarrolla en torno a una serie de textos en forma de múltiples opciones. Vuestras decisiones dependen de vuestro talante político, sea éste inflexible o condescendiente, y ello repercutirá en todos los ámbitos de la vida del país. Por ejemplo, en materia de salarios podéis optar por el número 1, que corresponde a la aceptación de las reivindicaciones de los obreros, o por el número 10, que representa la postura más intransigente.

D.D.F.



GREMLIN
AL PIE DEL CAÑÓN

A estas alturas nadie puede poner en duda que Gremlin es una de las compañías históricas en el mundo del software de entretenimiento. Para conocer cuáles serán sus próximos lanzamientos Derek Dela Fuente, nuestro corresponsal en Inglaterra, se trasladó hasta la sede de la compañía, donde los diferentes equipos de programación le mostraron los proyectos en los que actualmente trabajan. Aquí los tenéis en exclusiva.



Paul McConnel, el responsable europeo de relaciones con la prensa de Gremlin, nos acompañó en nuestra visita.

TODO UN BOMBAZO

ZOOL

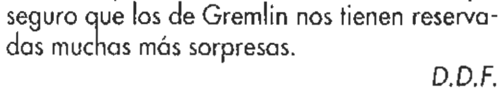
■ GREMLIN
■ En preparación: **AMIGA, ST, PC**

El programador y el grafista de «Zool» posaron así de sonrientes en esta intantánea para la posteridad.

Casi con toda seguridad, «Zool» será el mayor éxito que obtenga el equipo de Gremlin en su próxima campaña. Más de uno ha afirmado que este curioso personaje se pondrá a la altura de Sonic o Mario en lo que a simpatía se refiere. «Zool» es un arcade que cuenta con siete mundos, tres niveles en cada uno, y una capacidad de interactividad entre objetos y escenarios casi total. Cuando le lanzan bolas y flechas, los esquiva con cómicos movimientos, al igual que cuando salta por encima de los monstruos que le quieren atacar. El nivel de las frutas no se queda atrás, especialmente cuando corre de una pantalla a otra pisando uvas, comiendo fresas, etc. Y la zona de herramientas tampoco se queda corta, porque en ella abundan martillos y demás utensilios, de los que podrás sacar buen provecho a la hora de avanzar. Cada nivel presenta unos gráficos diferentes. También encontramos una zona de masacre continuo, – en la línea de los mejores "shoot-em-up"– con scrolles verticales, cuyo diseño se transforma drásticamente.

El juego más parecido a «Zool» que hayamos visto puede ser «James Pond 2», aunque seguro que los de Gremlin nos tienen reservadas muchas más sorpresas.

D.D.F.



FLEMA BRITÁNICA

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP

■ GREMLIN
■ En preparación: **AMIGA, ST SUPER NINTENDO**

Por el título que ahora nos presenta Gremlin, parece que Mr. Mansell va a ser de nuevo campeón de Fórmula I, ¡y eso que aún no ha terminado el campeonato! La verdad es que la compañía británica no podía haber elegido a otro piloto mejor para promocionar su novísimo juego, aunque el campeonísimo no haya tomado parte en la realización del mismo.

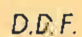
«Nigel Mansell World Championship» cuenta, como corresponde a un piloto como Mansell, con la velocidad y el riesgo que todos esperamos encontrar en este tipo de simuladores. Un total de 16 circuitos componen este campeonato mundial –los reglamentarios–, en los que se podrá obtener la misma puntuación que logran los profesionales de las cuatro ruedas. La duración de cada carrera oscila entre cinco o seis vueltas, eligiéndose el tipo de ruedas con el que se quiere competir, dependiendo de si la pista es dura o escurridiza, e incluso la inclinación de los alerones para un mayor agarre.

Las condiciones climatológicas que imperen en cada país en el que se celebre los campeonatos, condicionarán mucho los puestos de la parrilla de salida. Por fortuna, y a diferencia de la realidad, no tendremos que competir contra otros 26 vehículos, ya que sería un lío, sino que mediremos nuestras fuerzas con la mitad pilotos. En nuestra pantalla aparecen una serie de datos, que nos ayudarán a superar, lo mejor posible, los obstáculos con los que nos tropecemos. Así veremos: la marcha en la que corramos, el tiempo invertido en la última vuelta, el tiempo que nos lleva el corredor que nos antecede y los niveles de agua, aceite y gasolina.

La perspectiva es frontal y tenemos la posibilidad de observar a nuestros competidores por medio de los espejos retrovisores. Otra ventaja con la que contamos será el buen consejo de Nigel Mansell antes de cada carrera, dándonos lecciones de experto para ganar con relativa facilidad a nuestros rivales. También sacarás provecho de la excelente panorámica a vista de pájaro que te ofrece el circuito televisión de cada pista y del que tendrás un acceso directo.



D.D.F.



LA LLAVE DEL ÉXITO

HERO QUEST II

■ GREMLIN
■ En preparación: **AMIGA, ST, PC**

La primera entrega del «Hero Quest» tuvo más éxito del que esperaban los programadores de Gremlin. Y para su continuación, estos han preparado un juego mucho más completo y amplio que el primero. Los combates tienen un realismo que nunca antes habíamos visto, y los hechizos son más poderosos y eficaces que nunca. Incluso casi todos los monstruos contra los que nos enfrentamos pueden hacer sus pinitos en lo que a magia se refiere.

El escenario en el que se desarrolla esta segunda parte del «Hero Quest» es una tierra debastada por una terrible plaga. Nuestra misión será descubrir qué ha ocurrido y acumular el máximo de energía, por medio de los objetos que consigamos, para poder hacer frente a todos los enemigos que se nos presenten. Esta vez les veremos por un mundo isométrico en 3-D, lo cual aún no sabemos si es mejor para vencerles o para que nos venzan.





D.D.F.



¡EL MEJOR ROMPECABEZAS DE TODOS LOS TIEMPOS!
THIS GAME IS NO...
PUSH-OVER™
FEATURING—
G.I.ANT™
AND HIS BUDDY—
COLIN CURLY™
PUSH-OVER™
PUSH-OVER ES UN BRILLANTE Y NUEVO CONCEPTO DE PUZZLES DE ACCION.
En Push-Over conocerás a Colin Curly™ y G.I.Ant™, una nueva super estrella y también el personaje más simpático y dinámico de juegos de ordenador. Resuelve una serie de puzzles interesantes usando dominós super poderosos colocados estratégicamente.
Push-Over y G.I.Ant™ es sin duda la combinación ganadora.
IBM PC & COMPATIBLES
ATARI ST
CBM AMIGA
ocean®
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240 28016 MADRID TELEF: (91) 458 16 58

¡ALGUNAS VECES LOS SUEÑOS PUEDEN SER MORTALES! ...

DARKSEED™

Basado en la fantástica obra de **H. R. GIGER**

Tu peor pesadilla

Más allá de la imaginación

Viaje a lo desconocido

¡UNA AVENTURA QUE NUNCA OLVIDARAS!

DARK SEED ESTA BASADO EN LA FANTASTICA OBRA DEL SURREALISTA SUIZO H.R. GIGER, INSPIRADOR DE PELICULAS TERRORIFICAS COMO ALIEN, ALIEN III Y POLTERGEIST II. GIGER HA REVOLUCIONADO PARA SIEMPRE LA CIENCIA FICCION CON SU ORIGINAL ESTILO "BIOMECANICO".

DESAFIA A TU MENTE... ERES MIKE DAWSON, ESCRITOR DE CIENCIA FICCION QUE ACABA DE COMPRAR UNA ANTIGUA CASA VICTORIANA. AL EXPLORAR TU NUEVA CASA, DESCUBRES QUE HAS COMPRADO MAS DE LO QUE PENSABAS.

CONTROLA EL DESTINO DE DOS MUNDOS. REVELA EL SECRETO DE UN SINIESTRO PLAN Y DESCUBRE EL OSCURO PASADIZO A SU MUNDO ... UN LUGAR MAS TERRORIFICO QUE TU PEOR PESADILLA.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



- SORPRENDENTES GRAFICOS DE ALTA RESOLUCION
- VOCES Y EFECTOS DE SONIDO SUPER REALISTAS
- APASIONANTE ANIMACION EN TIEMPO REAL
- EXPLORA MAS DE 75 LUGARES



- BANDA SONORA ORIGINAL
- SECUENCIAS TERRORIFICAS DE PESADILLA
- AVENTURA GRAFICA POR ICONOS

DISPONIBLE EN PC Y PROXIMAMENTE EN AMIGA

CYBERDREAMS™

DROSOFT. Moratín, 52. 4º dcha. 28014 Madrid. Tel. (91) 450 89 64



Ya estamos en verano, ¡qué alegria y qué jolgorio! Pero hay alguien para el que este periodo no hace más que acrecentar sus penurias y sufrimientos. Es el pobre maniaco del calabozo, que ahora puede enfrentarse a más peligros y monstruos, ya que tiene más tiempo para ello. ¿No os da pena?


AMIGA «OBITUS»



AMIGA «BARD'S TALE II»



AMIGA «MIGHT & MAGIC II»


AMIGA «ELVIRA II»


PC «LORD OF THE RINGS»



Este año la situación está tomando además un cariz preocupante. Vienen nuevas e interesantes aventuras. Como si no tuviéramos bastante con los recién salidos «Obitus» y «Señor de los Anillos», se les han unido el «Elvira II: The Jaws of Cerberus» y el «Shadowlands».

El primero no precisa presentación. Su primera parte ha sido nuestra inseparable compañera durante más de un año. Y os aseguro que la segunda va a durar más, mucho más. Para que os hagáis una idea: la versión Amiga, que comentamos en la sección punto de mira, consta de siete discos y es mucho, mucho, MUCHO más difícil que el primero. Además, está más cerca que su antecesor de ser un JDR tal y como lo entendemos aquí.

El «Shadowlands», en cambio, precisa algún comentario más. En él, cuatro aventureros se desenvuelven en un mundo de sombras implementado con la técnica Photoscape (de la que nada procede explicar ahora). Tiene unos gráficos logradísimos y un sonido que da una ambientación rara vez conseguida. Los problemas son del tipo «DungeonMaster» o «Bloodwych» (llaves, palancas, trampillas...) con la evidente mejora que supone el hecho de que los cuatro aventureros puedan evolucionar separados.

Visto lo que vamos a tener entre manos en los próximos meses por estos lares, no estará de más echar una mirada al extranjero, para ver qué se cuece allí. Lo más reseñable es la reciente aparición del «Eye of the Beholder II», cuya primera parte estamos todavía esperando; o sea, que mejor no digo nada. También he tenido oportunidad de ver el «Might & Magic III», y promete bastante en sus seis discos. Esperemos que nos caiga alguno de estos, aunque también me conformo con el «Black Crypt» –tipo «Dungeon Master»– o el «Abandoned Places», que ha sido programado en Hungría. Por cierto, me llega una noticia de última hora: Psygnosis ha comenzado a trabajar en una nueva versión actualizada del citado «Dungeon Master». Espero impaciente más detalles.

Y en cuanto al JDR español de que os hablé, poco más puedo deciros. La cosa va avanzando y es posible que para después del verano... Bueno, mejor no digo nada.

AVISO A LOS MSX-ERS

Antes de comenzar con los restantes maniacos, unas breves líneas dedicadas a los propietarios de MSX. Es muy de agradecer el interés que os estáis tomando por demostrarme que vuestro sistema no carece del preciado género que es los JDRs. He recibido un vídeo de Angel Carmona, de Les Borges del Camp (Tarragona), alguna revista (como la que me envía el club "New Horizont MSX") y otras valiosas aportaciones. Vale, muy bien. Hay JDRs para MSX. ¿Ya estáis contentos? Ahora os agradecería que empezarais a escribir sobre las mismas cosas que los restantes maniacos: preguntas sobre JDRs, opiniones sobre JDRs, cosas sobre JDRs y no sobre maravillosos sistemas que tienen no sé cuantos millones de colores y 1200 canales de sonido. No me interesa y, aunque me interesara, éste no sería el sitio para airear esas opiniones. ¿Ha quedado claro? Espero que sí.

Los usuarios de MSX sois tan "Maniacos del Calabozo" como cualquier otro. Vuestras preguntas y opiniones serán atendidas como las de los demás. Pero no olvidéis que estáis en franca minoría: es muy posible que haya muchas menos respuestas para vosotros que para los demás. Eso sí, no quiero nuevas quejas. Simplemente os pido que aceptéis vuestra situación.

Por cierto, según he podido ver en la citada revista (que no leer, debido al idioma en que está escrita... parece japonés), tenéis algunas cosas buenas. Me refiero a la saga del «Wizardry», de la que al parecer dispone vuestro sistema. Estos sí son JDRs como yo los entiendo y no el «Xak» ese de que tanto habláis. El «Wizardry» está hecho en USA y apenas es conocido en Europa. Quizá algún día hablemos de él... Hecha esta observación, reunámonos con los demás, que estoy seguro aguardan impacientes que se reanude la sesión.

OTROS MANIACOS

Antes de nada, una pista para un juego que prometí no volver a mencionar. Y no lo voy a hacer. A las cocineras les gusta echar sal, pero no recibirla. A quien se atreva a decirme que no sabe dónde está la sal, no me va a quedar más remedio que enviarle a la sala de torturas, en el centro de las mazmorras.

Hay prioridades en esta reunión. Supongo que no habréis olvidado los problemas que estaba dando la versión PC del «Bloodwych» en las cercanías del laberinto de columnas: el enigma del "Welcome back" o "This key is bestow to those who solve...". Pues bien, parece que por fin un maniaco viene al rescate.

Se trata de Eduardo Mateos que llega desde Las Rozas (Madrid). Al parecer, supongo que debido a un error del programa, sólo se podrá traspasar ese pasillo si se comienza el juego con "Quickstart", en lugar de escogiendo personajes. Pero no os hagáis muchas ilusiones, pues parece que hay más errores, según se desprende de la pregunta que formula Eduardo. El ha conseguido llegar a la guarida de Zendick, sin haber resuelto las Torres de la Luna, del Dragón y de Chaos. Me llevo las manos a la cabeza. En la versión de Amiga la quinta torre sólo se puede abrir con una llave sita en la cúspide de la del Chaos. Quizá la llave que usas en esta puerta sea la que precisas para seguir explorando la Torre de la Luna y, debido a un lamentable error, puedes abrir con ella la quinta torre. El uso del Serpent Crystal es, al final, para poder luchar contra Zendick, pero necesitarás otros tres procedentes de las citadas torres.

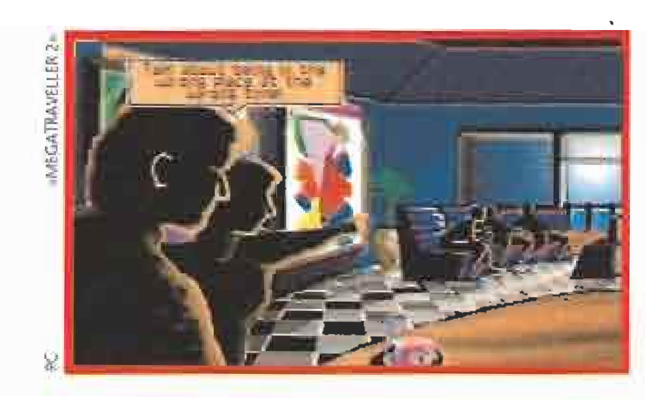
Desde Cádiz llega una carta sin remitente. Su primera aportación es revelar el paradero del misterioso laberinto de las columnas en el «Heroes of the Lance», al que me referí en un número reciente. Ocurre, según el anónimo escritor, que algunas puertas del segundo nivel conducen a sitios diferentes según pulses hacia arriba o hacia abajo estando frente a ellas. Y esto le da pie para comentar que la dificultad y extensión de los juegos de rol es pequeña. Piensa con calma sobre este punto, querido anónimo. Parece que sólo has jugado al «Heroes...», ¿verdad? Pues bien, ese es el juego más corto y fácil, con muchísima diferencia, de los JDRs que he podido ver hasta ahora. Si dices que los JDRs tienen una vida demasiado corta –cito textualmente–, a menos que incluyan elementos de aventura gráfica, te reto a que te acabes en una noche el «Bard's Tale», el «Dungeon Master» o el «Bloodwych». Mira, tío, ni en tres meses. Y no tienen nada de aventura gráfica. Respecto a lo del ambiente medieval, es así. Pienso que esto se debe a que es el periodo que más invita a la imaginación. Pero también hay JDRs en otros ambientes. Te cito algunos de los más conocidos: «Megatraveller» I y II, «Captive», «Space 1889»... Algunos juegos han intentado acercar JDRs de ordenador y tablero. Por ejemplo, alguno de los recién citados. Me atrevería a decir que con bastante éxito.

Aprovecho para hacer una disquisición sobre terminología. Ya sabéis, JDR versus RPG. Lo siento por J. Andrés Medin que hace dos números reivindicaba la permanencia del término RPG porque todo el mundo lo conoce, pero la gran mayoría de los maniacos apoyáis explícitamente el término traducido. O sea, que nos quedamos con JDR... ¡y cuánto me alegro de ello!

Antonio Jesús Aguilera, de Granada, critica el sistema de combate del «Bloodwych» (así me gusta, que me contéis opiniones). Sus razones es que es "tan...tan...asqueroso". Pues lo cierto es que tal sistema es el más usado, con al-







gunas variantes. Es raro que no te guste, pero más raro es que prefieras el del «Heroes of the Lance». ¡Pero si no hay, hombre! Lo único que puedes hacer es elegir quién quieres que pegue y pasa a ser como un juego de golpes vulgar. Contra los "dragoncitos" la mejor estrategia es la prudente huida. Y sí creo que hay el «Elvira» para CGA, pero, ¿no te irás a poner a estas alturas con él? A mí no me preguntes luego, ¿eh?

Vamos con Manuel Sánchez, de Albatera (Alicante). Y vuelve a aparecer el «Heroes». La salida del primer nivel está en el pasillo sito al norte de la estatua. Busca bien. Ni ésta, ni la caldera valen para nada. Los scrolls son hechizos que podrás emplear cuando así lo requieras.

Oscar Bermejo, de Madrid, pregunta por el «Might & Magic II». Date prisa con él, que ya ha salido el III. El objetivo del juego es muy complicado y se va desenvolviendo con él. Pero para alcanzarlo deberás rescatar a un rey de un dragón, y para ello habrás de viajar al siglo IX, y para derrotar al dragón necesitas unos talones de los cuatro elementos y... Para entrar en las cavernas bajo Middlegate no recuerdo que hubiera que hacer nada especial; quizá hablar con el mago que habita la casa cercana a la entrada a las cuevas. Lo mismo para los castillos. Os gustaría que habláramos algún día de este juego? Si es así, hacédmelo saber. Se trata de un JDR bastante jugosillo, pues tiene bastante argumento, por así decirlo. Sigo con Oscar, para decirle que no sé qué ha pasado con el «Captive»: no entiendo por qué ha desaparecido, ni siquiera estoy seguro de que llegara a publicarse.

Sin cambiar de juego, habla ahora Antonio Molina desde Melilla. Parece que tras unos comienzos indecisos y de probar un poco de todo («Bloodwych», «Eye of the Beholder», «Ultima V»...), Antonio ha encontrado su ideal en el «Might & Magic II». Por supuesto, quiere que le dé nombres de otros JDRs similares. Nada, para eso estamos: la saga del «Bard's Tale» es de ese estilo, pero con enigmas bastante más complicados. Por supuesto, el «Might & Magic III» creo que es similar, pero no he jugado con él.

Nos vamos a Córdoba con Antonio Díaz. Pregunta sobre el «Shadow Sorceror». La vara que encuentras en la cueva de los Aghar se usará ante una estatua de un dragón que hay en el último calabozo (Skullcap para los amigos). La cueva de las abejas está en la esquina noroeste del mapa. Antonio recomienda además la trilogía del Valle Encantado para su lectura por parte de los maniacos.

Y ahora atendemos las preguntas de Luis Mendoza, de Madridejos (Toledo). Se refieren al «Bard's Tale III», como sabéis mi punto flaco. El hechizo "Levitation" sirve para, ¡tachán!, levitar. Y esto puede ser útil para evitar algunas trampas y subir a pisos superiores. El objetivo del juego es destruir al "Evil One" para liberar así a Skara Brae de su ruinoso estado. El problema es que para tan sencilla tarea deberemos encontrar una serie de objetos que nos llevarán por siete dimensiones, en la primera de las cuales está Skara Brae con sus calabozos. Vamos, que te queda juego para rato. Finalmente, me preguntas la palabra para acceder al segundo nivel de «Unterbrae». En la posición (0,9) del primer piso hay una pista bastante clara. Dice, una vez traducida, "Una mancha de sangre noble da color a la salida". La solución es, (la digo o no la digo), "azul", o en inglés "blue".

Santiago López es un maniaco incondicional de Marbella (Málaga). Gracias a él aparece por primera vez este mes el «Dark Heart Of Uukruul». Y además con bastantes preguntas, para que prestéis atención. Vamos allá. El gnomo sito en la zona posterior a Urlusam carece de importancia, a menos que otro maniaco me corrija. La "Kauri plaque" tendrá uso más adelante, cuando llegues al palacio de Uukrul, creo.

La zona de los mensajes a que te refieres es, por supuesto, el crucigrama del enigma del dragón. Todos los que queráis saber algo sobre su solución, permaneced atentos a esta sección, pues poco a poco su contenido se irá desvelando. En cuanto al uso de los objetos que citas, tanto "bone" como "skull" y "shred of cloth" (hueso, calavera y trapo) no parecen tenerlo. El libro de códigos que citas confieso no haberlo encontrado. Santiago también pregunta por los efectos de las plegarias a Fshotfh. ¿Alguien los sabe? Yo, ni idea.

Finalmente, para no ser menos, pregunta cómo se pasa el río de Urzhut. Bien, repito que debéis usar el hechizo de buscar (TALIS); el sitio donde buscar está bastante claro en uno de los mapas de la zona. Otra pregunta que también bate records es la famosa habitación oscura que se encuentra tras Urlusam. ¿Para qué sirve? Que yo sepa, carece de importancia. Pero Santiago nos recompensa con un importante truco: según él, si sobornamos al primer espía del juego, en lugar de combatirlo, nos saldrán luego menos enemigos.

Pasamos al rescate de otro maniaco. El intrépido rescatador es Michel, de Isla de Arosa (Pontevedra); el juego, el «Dungeon Master»; el rescatado, Ricardo Douiri, quien hace un año nos preguntaba cómo matar al caballero negro del nivel 12. Como ves, aquí nadie se nos olvida. Concentraros, porque la solución es compleja.

El caballarete resulta ser Lord Chaos. Para acabar con él necesitas tanto la "Firestaff" como la "Firegem". Una vez formado el cetro, deberás rodear al malo por los cuatro flancos, usando a tal efecto el hechizo "Fluxcage". Hecho esto, te acercas a él y le golpeas con el hechizo "Fuse" (o algo similar, no está muy claro por la letra). Con esto el estimado enemigo dejará de serlo por un tiempo.

Más cercano en el tiempo pilla J. Andrés Medín, quien preguntaba por cierta puerta cerrada que encontraba tras bajar varios tramos de escalera. Según Michel, si esa puerta tiene en su cerradura el símbolo IR (de los hechizos), no se puede abrir. O, al menos, no es necesario para acabar el juego. Muchas gracias, Michel, en mi nombre y el de los rescatados.

Desde Menorca nos llegan unas líneas de Dunder y Dirman Bowis. Aparte de incluir unos útiles trucos que, como siempre, paso a archivar para futuros usos, tienen alguna "dudilla". En el «Drakkhen», no encuentran al sacerdote prisionero en el castillo del Príncipe del Agua. Efectivamente, está en la jaula; al dar a la palanca te dará un mensaje, pero debes estar muy atento para cogerlo, pues sé por experiencia que se está en fragoroso combate con unas olas en el momento de liberarlo. Lo malo es que si sales del castillo, ya no vuelve a aparecer.

Las otras preguntas se refieren al «Dark Heart Of Uukruul». Parte de ellas son sobre el crucigrama del enigma del dragón. Nada, que no suelto prenda hasta... dentro de poco. Su otro problema es la pirámide que hay tras Urtehln. Para acceder a sus distintos niveles es necesario que vuestro mago tenga "Cards of moving" en tanto número como nivel queráis alcanzar. Deberéis luego entrar en un cuadro señalado que suele estar en el centro de cada piso. Para bajar basta con que agitéis una "card" (wave it in the air).

Antes de terminar, un breve comentario sobre el «Lord of the Rings». Algunos es posible que ya lo hayáis jugado y estéis un poco decepcionados por ese desarrollo tan lento. No obstante, os animo a que perseveréis en él, pues tiene mucho que hacer (incluso se llega a Moria según mis últimas noticias de Manuel García, de Huelva). Venga, a por él. Y también quiero saber algo del «Obitus» pronto. Hasta ahora. El próximo mes, más.

Ferhergón.

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***

SHADOWLANDS



Nuestro objetivo prioritario es evidente: trasladarnos a la Tierra de las Sombras y destruir a su poderoso señor.



La dificultad es considerable ya que las acciones individuales de los miembros de la cuadrilla pueden desconcertarnos.



El jugador, además de definir las cualidades de los personajes, puede diseñarlos a su antojo.



La perspectiva isométrica empleada hace que el juego gane en vistosidad respecto a otros JDR's clásicos.

No puedo resistir la tentación de enseñaros algo de este juego antes de que sea publicado en nuestro país. Estamos ante la última obra de los programadores del grupo Teque, que en su curriculum incluyen programas tan diferentes como «Escape from the Planet of the Robot Monsters» o «Klax».

PREVIEW

Entre Tinieblas

■ **DOMARK**
■ En preparación: **PC, AMIGA, ATARI**

Lo primero que debería resultarnos extraño es que con ese historial cien por cien arcade, se hayan metido a programar un JDR. Pues bien, nos extrañe o no, han hecho una verdadera maravilla. O al menos eso parece a simple vista.

Asumiendo el papel de un grupo de cuatro aventureros, nuestra misión es penetrar hasta lo más profundo del territorio de las Shadowlands –o Tierras de la Sombra, para castellanizar– para acabar allí con su malvado y poderosos señor.

No es, ciertamente, muy original tal argumento. Pero sí lo es su desarrollo, que a fin de cuentas es lo que más nos preocupa. En principio, parece que podremos elegir las características de los héroes, incluido su rostro. Este lo podremos componer a base de diferentes modelos para determinadas partes (por ejemplo, escoger los ojos de entre unos determinados). En cualquier caso, y como queda patente en las fotos, tienen todos un estilo muy similar al de los dibujos animados japoneses.

Con la elección realizada, comienza la aventura, que se desarrolla sobre una perspectiva isométrica. Los problemas de visibilidad por las paredes se solucionan haciendo desaparecer aquella que moleste la zona que nuestro héroe está viendo. Sin embargo, lo más revolucionario ha de ser el sistema utilizado para la iluminación, cuyos creadores han bautizado con el nombre de Photoscape. La luz se extiende desde sus fuentes iluminando cierta zona para luego ir atenuándose más, dando lugar a zonas más o menos oscuras, donde será más arduo distinguir objetos y enemigos. Y no sólo eso, si no que, al parecer, la luz jugará un importante papel en la resolución de algunos enigmas...

Los cuatro héroes pueden recibir órdenes diferentes y moverse por separado. Incluso en muchas ocasiones se verán forzados a ello para proseguir su avance. Esto dota al juego de una riqueza inusitada. Me explico: los enigmas a resolver son tipo «Bloodwych», o sea, de palanca, botones y sitios en que pisar para que ocurra tal cosa.

En todos los juegos de ese estilo, la cuadrilla avanza junta. Ahora cada personaje puede irse por su lado, lo que da una flexibilidad enorme para diseñar problemas. Imaginad que uno vaya allá y da a una palanca, mientras otro pisa no sé dónde para que un tercero pueda entrar por tal puerta y ...

En fin, que si además de esto consiguen un sistema de control sencillo (para no volverse loco dando órdenes) y un movimiento a la altura de los gráficos, estamos ante un clásico. No os digo más: sólo que no os vayáis muy lejos si queréis saber qué tal es. Hala, que no se os caiga tanto la baba, hombre.

Ferhergón

Domark ha emprendido un proyecto muy ambicioso y en una primera aproximación el resultado parece interesante.



Los enigmas que plantea el programa están en la línea de los del exitoso «Bloodwych».

Aunque los antecedentes del equipo de programación están en el arcade, el trabajo realizado es de gran calidad.



El aspecto de «Shadowlands» se aleja bastante del concepto clásico de juego de rol.

Los cuatro protagonistas de la aventura pueden moverse y recibir órdenes de forma independiente.

Ya está en España la última generación en consolas de video-juegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE, SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

YA ESTA SUPER N ENTERTAINM SUPER 16 B

SUPER NINTENDO SCOPE

SUPER TENNIS

SUPER SOCCER

SUPER R-TYPE

THE CHESSMASTER

EL CEREBRO DE



AQUI
NINTENDO®
ENT SYSTEM
Nintendo®
TS

SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE

LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA ¡HASTA 6 METROS DE DISTANCIA! NINTENDO SCOPE INCLUYE ADEMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.

Y MÁS ACCESORIOS SUPER:

- **MANDO DE CONTROL.** PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO.** PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO HI-FI O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
- **CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.** CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- **SUPER MARIO WORLD,** LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.







LA BESTIA

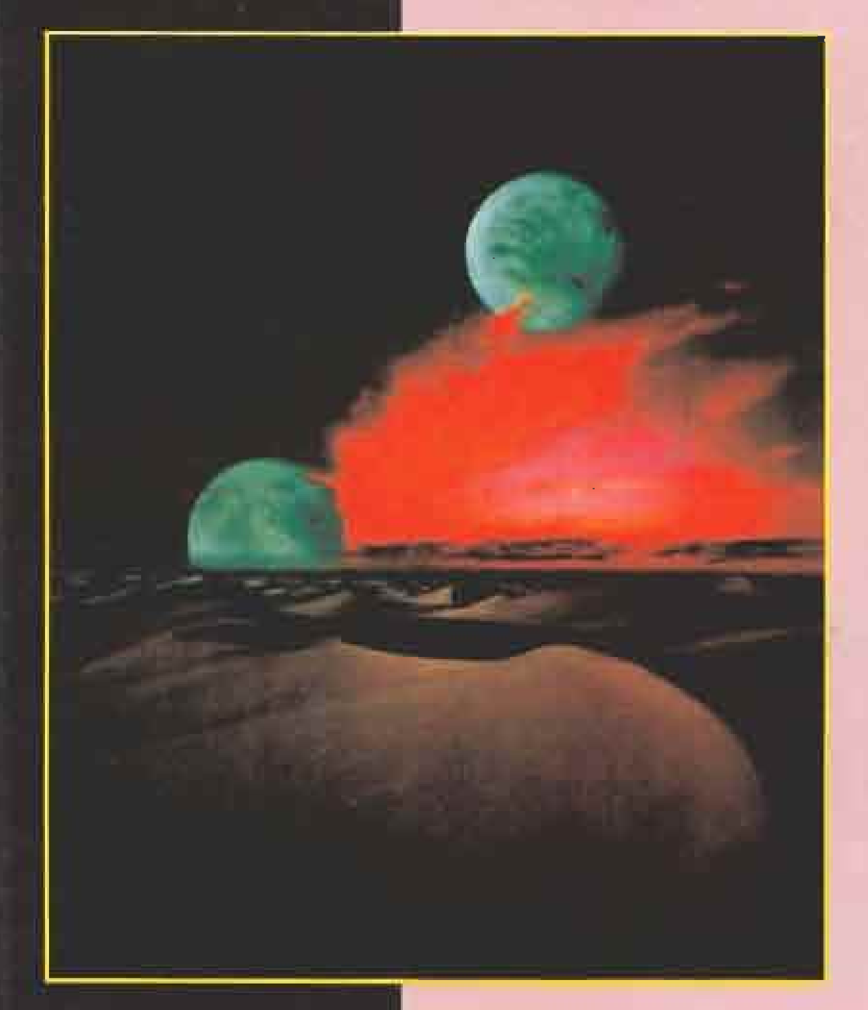


ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Una de las sagas más famosas de todos los tiempos de la literatura de ciencia ficción está a punto de convertirse en la base que da vida a un juego para Pc, que contará en nuestro país con una versión editada en castellano. Dentro de poco, nombres como Arrakis, Atreides, Harkonnen o Muad'dib serán muy familiares. Preparaos para integraros en un mundo futuro lleno de intrigas y emociones, preparaos para aterrizar en: «Dune».



■ **VIRGIN**
■ En preparación: **PC**

Frank Herbert, un periodista americano, fue el creador de una trama fascinante ambientada en una lejana galaxia y antes de morir, en 1986, escribió seis interesantes novelas que narraban, con pelos y señales, las continuas luchas de dos poderosas familias que vivían en un extraño planeta. Como en una auténtica "vendetta" siciliana, los Harkonnen y los Atreides se enfrentan generación tras generación, bajo la órbita de un tiránico Imperio galáctico, por el control de la Especia.

Esta sustancia es una poderosa droga, sólo accesible en el planeta Dune, que permite que los miembros de la Liga de los Navegantes desdoblen el tiempo a voluntad y puedan viajar más aprisa que la luz.

La historia se complica cuando los Harkonnen atacan a los Atreides. Paul, el protagonista de nuestra historia, debe huir al desierto junto a su madre. Allí se integra en una misteriosa raza que por siempre ha vivido en las entrañas de Arrakis, nombre original de Dune. Los Fremen, nombre con el que se conoce a esta raza, adoptan a Paul Atreides y descubren que es el elegido del que hablan sus leyendas, el Muad'dib, que les conducirá fuera de sus cavernas y les devolverá el control total del planeta arrebatándoselo al Imperio. El resto de la historia podéis encontrarla impresa en los libros de Herbert. Más o menos aquí es donde comienza lo que a nosotros nos interesa, el juego de ordenador.



PC

El juego incluye elementos típicos de las aventuras gráficas, pero también la estrategia cuenta con un papel muy importante.



PC

La versión de «Dune» que será editada en nuestro país tendrá tanto los textos de pantalla como los menús en castellano.





DAVID LYNCH Y SU VISIÓN DE DUNE

Dino de Laurentiis, productor de grandes películas, soñaba con hacer una versión cinematográfica de la novela de Frank Herbert. El proyecto había sido aparcado en varias ocasiones debido a su alto costo. Pero en 1983 la idea cobró fuerza con la llegada a la oficina de De Laurentiis del director David Lynch. Trabajando juntos, los dos grandes del cine lograron poner a punto todos los detalles para que comenzara la filmación.

Dune tuvo como protagonistas a Kyle MacLachlan, uno de los actores fetiche de Lynch, Linda Hunt y Sean Young. Nombres que más tarde han alcanzado fama universal. Sting también tuvo un papel preponderante en «Dune» en una memorable aparición como el malo más malo de la película: el prícipe Feyd Rautha Harkonnen.

El "monstruo" resultante fue una "intragable" producción de casi tres horas de duración. Un guión no demasiado conseguido, que obviaba muchos de los aspectos importantes del libro, y un ritmo pesado y confuso, fueron los determinantes para que la película no tuviese casi ningún éxito comercial. Dino De Laurentiis intentó compensar las pérdidas realizando con el metraje sobrante, otra hora larga, una serie de 190 minutos de duración destinada al mercado televisivo pero ésta tampoco obtuvo el éxito esperado.

Este tropiezo no detuvo el ansia devoradora de los lectores hacia los libros de Frank Herbert. Tres millones de copias vendidas en casi todos los idiomas del mundo os darán la idea del volumen de importancia de las aventuras de Paul Atreides. Algún día alguien hará justicia cinematográfica a una de las más importantes sagas de ciencia ficción. Hasta entonces podremos disfrutar de las emociones de «Dune» con un magnífico juego de ordenador.

J.G.V.



La ambientación conseguida es perfecta y es muy fácil entrar en la acción intentando resolver todos los problemas que plantea nuestro objetivo.



La calidad de los gráficos es evidente y destacan especialmente los primeros planos de los principales personajes del juego.



En el papel de Paul Atreides nuestro objetivo es controlar la producción de la Especia que tiene lugar en el planeta Dune.



Un cómodo sistema de menús progresivos nos permite realizar todas las acciones que sean posibles en cada momento de la aventura.

ALGÚN QUE OTRO CAMBIO

El guión que sigue el programa es un poco diferente al de los libros. En él, Paul debe comenzar desde el principio a viajar al desierto y conseguir que los Fremen trabajen para la Casa de Atreides. «Dune» ha sido estructurado como una aventura con grandes dosis de estrategia. Nuestra principal tarea será controlar a los oriundos del planeta para que extraigan las inmensas cantidades de Especia necesarias para el suministro del Imperio.

Aunque al final de la aventura nos enfrentaremos al mismísimo Emperador, si no conseguimos que éste nos deje tranquilos mientras arreglamos nuestros propios asuntos en Dune, –léase machacar a los Harkonnen–, acabaremos con nuestros huesos achicharrados bajo los rayos de los implacables soles de Arrakis.

Como podréis adivinar, dirigir a los Fremen no es una tarea fácil, precisamente. Deberemos equiparles, entrenarles, llevarles de un lugar a otro del planeta hacia los depósitos de Especia, darles la formación militar adecuada para que se enfrenten a las tropas Harkonnen, etc, etc. Todo esto aderezado entre conversaciones con el resto de los personajes del juego, que nos darán pistas o nos intentarán confundir.

Cada uno de ellos tiene su propia personalidad, y al igual que en el libro, deberemos seguir las instrucciones sólo de los que tengan nuestra confianza. Haber leído «Dune» ayuda bastante en el desarrollo del juego, al menos en un primer momento.

CRYO, VIRGIN Y DUNE

Cryo es el nombre de la compañía que bajo la distribución y guía de Virgin ha programado «Dune». Un gran equipo de profesionales –en su curriculum encontramos títulos tan sugerentes como «Kult», «Capitán Blood», «Purple Saturn Day» o, ya más lejano en el tiempo, «Macadam Bumper»– han sido los encargados de crear esta fantasía futurista cuyas cualidades gráficas llaman poderosamente la atención.

Realizado en 256 colores, con gráficos en movimiento de una soberbia calidad, y un sonido ambiental digno de mención, estamos seguros que váis a quedaros boquiabiertos ante lo que va a ser un auténtico juegazo, que promete muchas horas de entretenimiento.

Nos queda todavía reseñar que en el momento de realizar esta preview la distribuidora en España del juego trabaja, junto con Virgin, en los retoques de última hora de la versión en castellano del mismo. Tanto los menús como los textos de pantalla aparecerán en nuestro idioma, facilitando de este modo la comprensión de cuanto sucede en la aventura.

A lo anteriormente dicho, se une la impresionante puesta en escena musical, una demo antes de comenzar la aventura que da un profundo repaso por las escenas más interesantes, y una trama cautivadora que te atrapará enseguida. Estas son algunas de las cualidades de este singular «Dune». Frank Herbert estaría orgulloso del resultado.

J.G.V.

PREVIEW

SimAnt

«SimAnt», al igual que los demás títulos editados por Maxis últimamente, será comercializado en nuestros país en castellano.

MAXIS
En preparación: **PC**

Es evidente que los chicos de Maxis apostaron desde un principio por la originalidad. En el mundo informático, casi cualquier tema ha sido tratado en lo que a simuladores se refiere. Sin embargo, ellos agudizaron el ingenio hasta conseguir un producto tan original como aquel «SimCity», en el que lo que se reproducía era la vida de una ciudad. A un primer paso tan acertado, siguió el magnífico «SimEarth», basado en la teoría Gaia, que contemplaba a la tierra como un organismo capaz de adaptarse a los cambios que se van produciendo por la acción del hombre. Vista su original trayectoria nadie podía intuir cuál sería el próximo escenario que llevarían a nuestras pantallas. Pues bien, nos adentramos, nada más y nada menos, que en el corazón de un hormiguero.

Lógicamente si tenemos en cuenta cuál es el escenario que el juego nos propone, es evidente adivinar que somos una hormiga y que el objetivo que tenemos en este papel es poner nuestro granito de arena para conseguir que el hormiguero supere en desarrollo a otro de distinta especie.



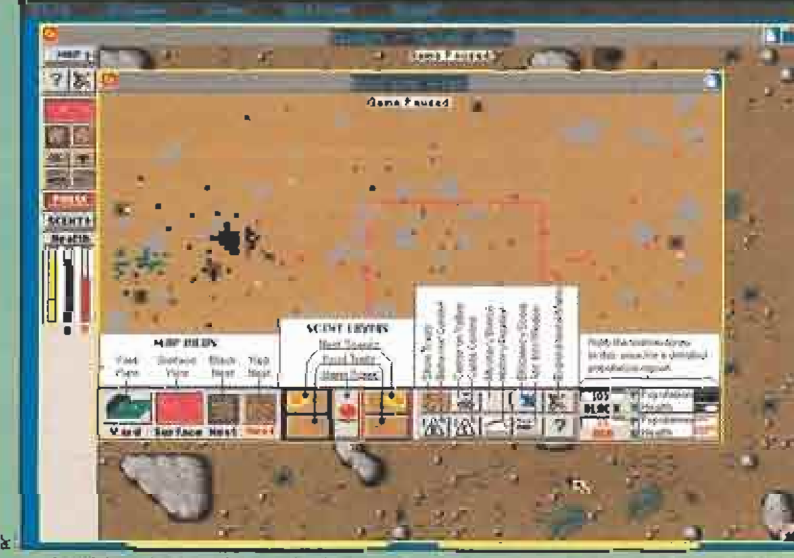
Por suerte, cuando la hormiga que controlamos muera, otra tomará el papel protagonista y podremos continuar avanzando.



Además de brindarnos la posibilidad de pasar un rato muy entretenido, «SimAnt» nos permitirá tomar contacto con los secretos de la organizada vida de esta especie.



Aunque en apariencia «SimAnt» no responde a las claves tópicas de la adicción, podemos asegurar que su desarrollo invita a jugar durante horas.



Un intuitivo sistema de menús desplegables nos permite acceder a datos muy valiosos para sacarle el máximo partido al programa.

ESQUEMA DEL PROGRAMA

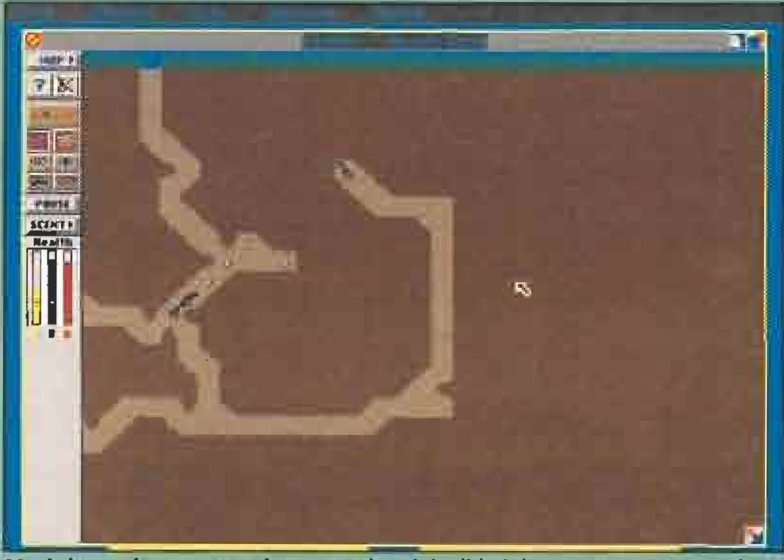
Mediante un completo menú de ventanas –como ocurría en sus anteriores producciones–, podemos movernos con extraordinaria facilidad a través de las distintas opciones. En esencia, nos encontramos en una determinada zona de un jardín y nuestro trabajo comienza excavando lo que se va a convertir en el hogar de todas las hormigas de nuestra especie.

Una vez creado el hormiguero, nuestra reina comenzará a poner huevos. Mientras, nosotros debemos recorrer el exterior en busca de comida con que alimentarnos, llevándola hasta la despensa que habrá que ir creando para los individuos que pronto llegarán. Fuera de la protección de las galerías que hemos excavado, podemos hallar muchos peligros, como arañas, gusanos minadores, e incluso hormigas rojas.

Estas últimas comienzan la construcción de su hormiguero a la vez que nosotros, y en todo momento, nuestra actividad irá enfocada a derrotar a este enemigo, consiguiendo que nuestra especie se extienda por el mayor territorio posible antes que la suya.

Aparte de la hormiga que nosotros movemos, representada en color amarillo, el resto del hormiguero pulula a sus anchas por las galerías y el territorio exterior.

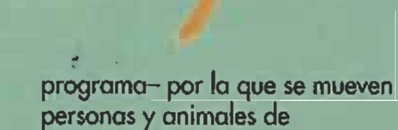
Aunque no podamos actuar directamente sobre cada una de ellas, sí es posible hacerlo en general, mediante unos menús de comportamiento y división de los miembros de nuestra especie. Así, será posible elevar el número de hormigas soldado reduciendo el de obreras cuando la defensa del territorio lo requiera, o a la inversa si no hay peligros a la vista, y urge aumentar rápidamente la población.

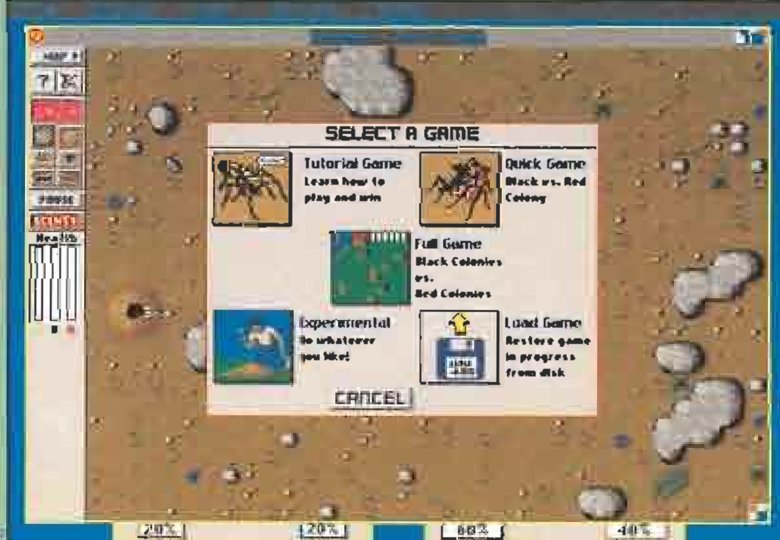


Maxis ha vuelto a sorprendernos por la originalidad de su argumento y su desarrollo, que da paso además a un programa tremendamente adictivo.

Todo parece indicar que Maxis ha descubierto la fórmula del éxito para dar vida a títulos tan originales como divertidos.

MARABUNTA Amarilla





Existen diferentes modalidades de juego, pero será recomendable comenzar por el modo tutorial, hasta comprender exactamente su manejo.



Maxis parece de nuevo haber realizado una perfecta tarea de documentación para establecer todos los parámetros que intervienen en la acción.

Para orientarnos no tendremos que aprender los complicados mecanismos naturales que utiliza una hormiga en la realidad. Lo tendremos bastante más fácil con unos estupendos menús de mapas a mayor y menor escala, en los que de un vistazo situaremos a nuestro insecto, o cualquier cosa que nos interese, ya sea comida, enemigos, hormigueros, etc.

ABRIENDO SUCURSALES

En la opción más completa del menú, se nos permitirá hasta enviar nuevas reinas a otros lugares sobre los que crear nuevos asentamientos, una vez que el hormiguero origen tenga el suficiente potencial para ello. Estos desplazamientos podrán llevarnos incluso al interior de la casa – el objetivo final del programa– por la que se mueven personas y animales de compañía.

Resulta tentador cambiar nuestro punto de vista del mundo, pasando a desempeñar el papel de un minúsculo animalito que se mueve bajo nuestros zapatos.

Hay que convertirse en hormiga para darse cuenta de las miles de causas que pueden provocar nuestra muerte. Aparte de depredadores, un cortacésped, un pisotón, un perro, etc.

Por fortuna, cada simulación no termina con nuestra muerte, pues en el acto, nuestra reina engendrará otra hormiga amarilla sobre la que tendremos el control. Naturalmente, esto no ocurrirá si no tenemos reina, por lo habrá que vigilar esto como nuestro Talón de Aquiles.

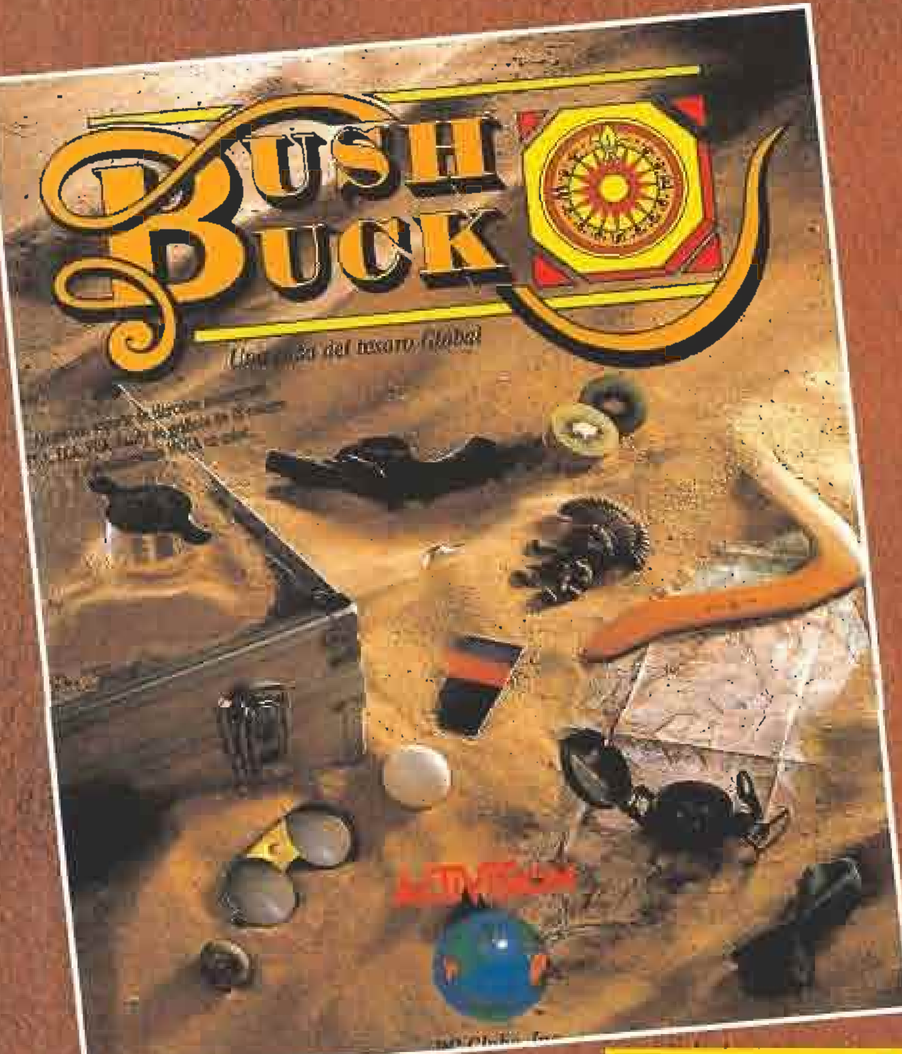
UN NUEVO ACIERTO

Como en los trabajos anteriores de Maxis, la gran cantidad de menús existentes no se traduce en una considerable complejidad de manejo. Con el ratón, y de una manera parecida a como funciona «Windows», podemos ir abriendo, cerrando, modificando el tamaño o desplazando ventanas donde la información nos llega de forma directa.

Además en cada menú o submenú, pulsar un icono de interrogación se traducirá en la incorporación inmediata de etiquetas para cada icono, con lo que casi no hacen falta instrucciones iniciales. Los gráficos de alta resolución y el colorido, acompañados por unos buenos efectos de sonido, dotan a este increíble simulador de todo lo necesario, para hacerse con su sitio en el apretado mundo informático.

D.G.M.

ACTIVISION Presenta







© The Disc Company Europe

Busbuck es un colorista y musical título que te traslada a un mundo de aventuras; equipado con un montón de billetes de avión para cualquier parte del mundo, irás de un exótico lugar a otro totalmente diferente buscando pistas que te ayuden a conseguir tu objetivo. A lo largo del camino descubrirás espectaculares vistas e información de las 206 ciudades más intrigantes del mundo, en 175 países diferentes. Busbuck te proporcionará horas de diversión y conocimientos de geografía mundial, incluyendo datos culturales de cada país.

- 3 posibilidades de juego:
  - * Jugador contra máquina
  - * Máquina contra máquina
  - * Jugador 1 contra jugador 2
- Modo torneo. Modo ventaja en el que Sargon juega con menos piezas.
- Rápido desarrollo.
- Movimientos especiales como peón pasante, enroque, etc.
- 2 tomas distintas de ver el tablero:
  - *3D
  - *Plano
- 8 niveles de juego además de un noveno en el que Sargon investiga todas las posibilidades antes de cada movimiento.
- Controlado por ventanas, sencillo manejo.

SARGON V

¡APRENDA, PROGRESE Y JUEGUE CON EL DESAFÍO INTELECTUAL EL MÁS EXCITANTE QUE SEA!

ACTIVISION





SHANGHAI II DRAGON'S EYE

Sucumbir a una obsesión de 3000 años

El juego de estrategia más fascinante de todos los tiempos. Basado, como el Shanghai original, en la antigua fascinación del Ma-Jong. Y ahora con algo más de lo que hizo del original un juego clásico para ordenador. Diferentes formas de jugar: Solitario, Desafío y Torneo, todo engañosamente fácil. El objetivo: retirar los dobles hasta que se le acaben las fichas, los movimientos o el tiempo.

¿Sencillo? Sí y se enviciará con facilidad.

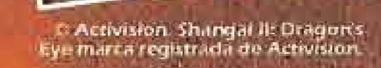
Y en Shanghai II encontrará el Ojo del Dragón. Este es el desafío final, incluso para los jugadores de Sanghai más hábiles y duchos.

Shanghai II propone 3 modalidades de juego para 1 ó 2 jugadores... 8 series de fichas hermosamente decoradas... más de doce disposiciones basadas en el zodíaco chino... y un kit de construcción para inventar una variedad infinita de disposiciones originales.

Shanghai II: Dragon's Eye. Lo fascinará a todas horas. Concéntrese. Pronto será su obsesión.











El emocionante retorno de la sensual Reina de la Noche

ELVIRA II: the jaws of cerberus

Llega la segunda parte de uno de los programas que más quebraderos de cabeza nos ha causado en los últimos tiempos. Si no has sufrido bastante o no has visto suficiente sangre y monstruos, no te preocupes. Aquí tienes la solución a todas tus desgracias. «Elvira II» te va a proporcionar todas estas maravillas y alguna que otra más.



La nueva misión que tendremos que completar para salvar a Elvira es mucho más difícil que la primera.



Este juego está repleto de detalles macabros que son los que le hacen realmente atractivo e interesante.



Los amantes de los juegos de rol tienen en «Elvira 2» un nuevo y emocionante desafío.



Por fin vamos a disfrutar de las aventuras de Elvira en nuestro propio idioma porque el juego está traducido.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Aventura / J.D.R.**

Tras liberar a Elvira de la pérfida Emelda en la en la primera parte del juego nos vamos ahora a Hollywood. Aquí están los estudios de cine propiedad de Elvira, en cuyo interior se elaboran las más estremecedoras películas de terror. Pero una de tales películas parece haberse hecho realidad.

De las profundidades del infierno ha surgido Cerbero, el can de tres cabezas, con la intención de raptar a Elvira. A su paso, lo ha ido llenando todo de bichejos asquerosos, para evitar que rescatemos a la dama. Supongo que ya te imaginas a quién le ha tocado la chinita. Pues sí, lo has adivinado, a ti. Y no sabes lo que te espera.

Ahí dentro hay monstruitos de todas clases y colores, espectáculos macabros y unos cuantos cientos de formas posibles de morir. Para sobrevivir lo tienes fácil; sólo precisas el objeto adecuado, el hechizo oportuno y, bueno, una pizca de ingenio.

DESARROLLO DE LA AVENTURA

Visto el escenario pasemos a otros datos de interés. Estamos ante lo que suelo llamar un pseudo-JDR, o sea, una aventura con gran componente de rol.

El desarrollo es en primera persona, como si lo viéramos nosotros. Debemos ir recogiendo objetos y usándolos (muchas veces para formar hechizos) en los sitios oportunos con objeto de rescatar a la secuestrada. También hay muchos combates con monstruos de todo tipo. Estos se hacen poniendo el cursor en la parte del enemigo a golpear y disparando. Si lo comparamos con el primer «Elvira» podremos elegir cuatro tipos de combate, según queramos más o menos capacidad ofensiva o defensiva, sin embargo, resulta menos satisfactorio debido a que no puedes comprobar cómo se debilita tu rival, cosa que sí veías en la primera parte.

Podremos elegir entre cuatro personajes en los que encarnarnos, cada uno con determinados puntos en cada habilidad. Los personajes serán un detective, un especialista, un programador o un lanzador de cuchillos. Las habilidades de interés son, por ejemplo, la fuerza, la inteligencia o la constitución; o sea, como cualquier JDR. Conforme avance nuestra búsqueda obtendremos más puntos de experiencia, que nos harán subir de nivel. Este nivel es muy importante, pues sólo al alcanzarlo, podremos preparar algunos hechizos.

Lo cual me lleva a hablar de la magia. Es fundamental ahora, pues sólo ciertos hechizos permitirán el avance en determinados momentos. Recuerdo a todos que en el «Elvira» podían facilitar la búsqueda, pero no eran imprescindibles. Adicionalmente, los podremos hacer en cualquier momento (sin visitar ninguna cocina) con ayuda de un libro que los contiene, tanto sus efectos como sus ingredientes.

Estos son de toda índole, por lo que no debes despreciar ningún objeto que encuentres en tu camino. Por ejemplo, un extintor de fuego o una esponja, pueden tener poderes insospechados.

LA MECA DEL CINE

Esta nueva aventura transcurre en los estudios cinematográficos de Elvira, en concreto en tres escenarios diferentes. Estos son: la casa encantada, los monstruos del abismo y la cueva de las arañas. En todos ellos hay problemas de gran complejidad que resolver y enormes monstruos que derrotar.

Sin embargo, este juego se caracteriza por una cosa más que nada: su dificultad. Es francamente difícil, a la par que extenso. Me río yo de los problemas que ofrecía la primera parte, porque los de ésta...

No comentaré ya algunas otras novedades menores, como la forma de usar objetos o los puntos de vida –estos ahora se distribuyen en distintas partes del cuerpo, influyendo así en nuestras posibilidades–.

NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos están en la línea de la primera parte, con el mismo estilo de escenario, por lo que ya podéis haceros una idea de su calidad. Los monstruos parecen digitalizados y están realizados a la perfección, infundiendo cierto sentido de pavor.

El movimiento no es muy acertado ya que en algunos momentos resulta algo lento. Es frustrante a veces estar dando a la flechita y ver que no giras o no avanzas. Como quiera que estas ocasiones tampoco abundan, no es demasiado importante. El sonido está bien, pero a veces da poco clímax. En ocasiones causan pavor y ansiedad, pero otras no lo logran. En cuanto a la adicción, es inevitable el deseo de seguir investigando una y otra vez hasta encontrar a Elvira, si bien a veces la desesperación puede hacerte mella. Y, claro, es rematadamente difícil. Muy, muy, muy difícil. Pocos juegos recuerdo yo con esta dificultad.

En resumen, «Elvira II» no incorpora sustanciales novedades respecto a la primera parte. Si aquella te gustó, ésta te va a encantar. Si no te gustó, seguro que no has leído hasta aquí. Si no la has visto, esta es una buena oportunidad de jugar a un JDR, pero no olvides su dificultad.

F.H.G.

CONSEJOS Y TRUCOS

Para entrar a los estudios deberás abrir la verja de hierro, lo que sólo podrás hacer desde la caseta del guarda.

A esta sólo puedes llegar por la puerta (lógico). El problema es su cerrazón. Si tan sólo pudieras romper algún cristal...

Hay una piedra al lado del camino en la primera pantalla que ves, pero es muy difícil de localizar: búscala bien.

El mecanismo de la verja precisa de una llave para su acción. Tal llave la tiene el guarda. Ya sólo queda buscarle..., a él o a sus restos. ¿Desagradable o no?





Los encuentros con el resto de los personajes del juego suele ser tan mortal como inevitable.



Vampiros, brujas, seres deformes... todos tienen cabida en las aventuras de la Reina de la Noche.

RECOMENDADOS



JAGUAR XJ220
CORE DESIGN *(Atari, Amiga)*



LARRY V
SIERRA ON LINE *(Pc)*



THE ADDAMS FAMILY
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari, Amiga)*



DARKSEED
CYBERDREAMS *(Amiga, Pc)*



MONKEY ISLAND 2
LUCASARTS *(Pc, Amiga)*



STAR TREK 25TH ANNIVERSARY
INTERPLAY *(Amiga, Pc)*

ROLLING RONNY
STARBYTE *(Amiga, Pc)*



ELVIRA 2
ACCOLADE *(Atari, Amiga, Pc)*



BARBARIAN II
PSYGNOSIS *(Amiga)*



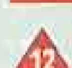
OLIMPIADAS 92
TOPO SOFT *(Pc)*



JACK NICKLAUS SIGNATURE EDITION
ACCOLADE *(Pc)*



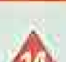
MILLEMIGLIA
SIMULMONDO *(Pc, C64, Amiga)*



GODS
MINDSCAPE *(Atari, Amiga, Pc)*



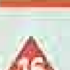
INDY HEAT
STORM *(Atari, Amiga)*



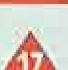
FIRST SAMURAI
IMAGE WORKS *(Amiga)*



LEANDER
PSYGNOSIS *(Amiga)*



PARASOL STARS
OCEAN *(C64, Atari St, Amiga)*



ROGER RABBIT IN HARE RAISING HAVOC
DISNEY/INFOGRAMES *(Pc)*



UNREAL
UBI SOFT *(Atari, Amiga, Pc)*



HERO QUEST
GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Aquellos chalados en sus viejos cacharros

MILLEMIGLIA





Simulmondo ha realizado un programa repleto de detalles gráficos bastante curiosos. Hay hasta animales.



Uno de los mayores problemas de las carreras de coches de aquella época era los frecuentes cambios climatológicos.

Sitúate en el túnel del tiempo, da marcha atrás hasta los locos años veinte y ubícate en la bella Italia. Estás en la ciudad de Brescia. A tu alrededor circulan unos curiosos caballeros con extrañas indumentarias. Se está preparando una carrera. Automóviles hoy día auténticas joyas de coleccionista se disponen en la línea de salida, encienden sus motores y... acaba de comenzar la aventura más dura de la época, la «1000 MIGLIA».

- **SIMULMONDO**
- Disponible: **C64, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **MCGA, VGA**
- **Simulación de coches**

Simulmondo entra en el mundo de la simulación con un programa, cuando menos, original y con ciertos toques de nostalgia. «1000 MIGLIA» te pondrá al volante de viejos y maravillosos cacharros para recorrer seiscientos kilómetros por toda Italia, realizando lo que vendría a ser el rally París-Dakar estilo años veinte.

COMIENZA LA CARRERA

El juego se divide en dos partes. Una primera en la que tendremos que planificar nuestra estrategia para la carrera y, una segunda que consiste en la carrera en sí misma.

Al principio tendremos que escoger la pareja de piloto y mecánico que más se adapte a nuestros gustos o bien crear la pareja con las capacidades que creamos más convenientes o que más nos agraden. También escogeremos el año en que queramos competir (de 1927 a 1933, o bien en todos) y el coche que conduciremos (algunos de los cuales son auténticas maravillas). Los coches a elegir varían según el año de la carrera y, para no tener ninguna duda sobre el que más nos interese, se nos dará información sobre el cubicaje, número de cilindros, velocidad máxima, etc., así como la característica principal del vehículo: rápido, estable, pesado, etc. Por fin, escogeremos unos cuantos complementos para el coche por si es necesario hacer uso de ellos durante la carrera –bujías, agua para refrigerar el radiador, correas para el ventilador, etc.– Como veis, todo muy moderno.

Una vez planificada nuestra estrategia, nos meteremos de lleno en la carrera. Esta se divide en doce tramos en los que pasaremos por ciudades como Parma, Siena o Bologna. Cada uno de estos tramos tiene sus características particulares. En algunos nos enfrentaremos a una espesa niebla o a intensas nevadas; las carreteras podrán ser, además, de asfalto o de tierra, etc. Tras finalizar cada tramo, se nos informará del tiempo invertido en recorrer el mismo, así como del tiempo total que llevamos en carrera.

Obtendremos datos sobre el nuevo tramo a recorrer y así hasta completar la competición, si no se nos rompe antes el coche, claro. A lo largo de la carrera podremos hacer uso del mapa que nos indicará nuestra posición en cada momento y aprovecharnos de la opción que permite intercambiar los puestos de los miembros de nuestra pareja, con el fin de dar de vez en cuando un descansito al piloto, a no ser que queramos que reviente de cansancio, lo que equivaldría a decir adios a la competición.

NUESTRA OPINIÓN

«1000 MIGLIA» es un juego bastante original en cuanto a la época en que está ambientado y correcto técnicamente, aunque ligeramente descuidado a nivel gráfico en los momentos de la carrera, momentos en los que no difiere grandemente de cualquier otro simulador de este tipo.

F.D.L.







¿A cuánto el kilo?

PAPERBOY 2

"Zap, zap"... Aquel de vosotros que tenga veteranía en las lides del videojuego recordará este sonido. En efecto, hablamos de «Paperboy», un mozalbete en bicicleta que recorría las calles lanzando periódicos. Ahora vuelve,... o al menos eso dicen.



«Paperboy 2» no es ni siquiera la sombra de aquel fascinante juego que nos maravilló hace años.



Este juego no tiene la categoría necesaria para poder considerarse cuanto menos divertido.

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Cuando llegó a mis manos este «Paperboy 2», no pude evitar el recuerdo de los buenos ratos que me hizo pasar su predecesor en mi viejo ordenador. Me leí el manual de instrucciones observando que, excepto por pequeños detalles añadidos, el juego mantenía la línea de su hermano mayor, lo cual nunca se sabe si es o no buena señal. Encendí el ordenador, introduje el disco en la unidad y pude comprobar que este es uno de los casos más claros de que segundas partes nunca fueron buenas.

EL JUEGO

El desarrollo del juego es casi idéntico al de «Paperboy» excepto por la inclusión de más personajes a los que disparar, la obligación de lanzar periódicos a ambos lados y la posibilidad de ser repartidor o repartidora. Cuando decimos idéntico, nos referimos a la idea, pues lo que se ve reflejado en la pantalla es un cúmulo de despropósitos.

Nuestro repartidor se dedicará a recorrer las calles lanzando los periódicos a los suscriptores que deben recibirlo, procurando no dejarse ninguno, –lo que le costaría una bronca por la cancelación de la suscripción–, evitando también los obstáculos del camino.

Esto, en apariencia tan simple, lo haremos a lo largo de tres semanas en las que, día a día,



aumentará la dificultad y el número de suscriptores a los que repartir. Al final de cada día nos enfrentaremos a una prueba que, si conseguimos superar, nos bonificará con una suculenta cantidad de puntos.

La idea está muy bien, pero lo que ocurre cuando nos ponemos a jugar es que en primer lugar, los gráficos parecen estar diseñados con una regla y tres lápices de colores, los "scrolles" prácticamente no existen como tales, ya que nuestro muñeco va casi a saltos, parándose cada dos por tres en cuanto intentas avanzar un poco, muñeco (¿repartidor?) que te puede hacer sufrir una crisis nerviosa si intentas controlarle con precisión y, sobre todo, lo peor es la música, si se la puede llamar así.

HISTORIA DE UNA DECEPCIÓN

Los señores de Mindscape nos han decepcionado, ya que partiendo de una idea lo suficientemente original y un nombre conocido, han intentado tomarnos el pelo pretendiendo hacer pasar por un espectacular juego, un manojo de bytes empaquetados en disco cuya única utilidad es demostrar como no se deben hacer las cosas, a menos que intenten llevarse el premio al peor programa del año, al menos en esta versión.

P.D.: Si alguien tiene curiosidad por saber de qué va el titular, que piense en algo que se vende por kilos, empieza por "pa" y termina en "tata".

F.D.L.



Plataformas a todas horas

ROLLING RONNY



Nuestro amigo Ronny tendrá que recorrer la ciudad de punta a punta para conseguir terminar con éxito su misión.



Starbyte ha realizado un juego en el más puro estilo Mario, solucionando los problemas técnicos que esto implica en Pc.



Los nueve niveles de los que consta el juego, aunque de desarrollo similar, tienen un aspecto gráfico muy diferente.



El perfecto scroll de este «Rolling Ronny» nos ha dejado completamente asombrados.

Starbyte es una de esas empresas cuyo éxito se ha basado siempre en la calidad de sus productos. Así, juegos que han pasado a la historia como el inmejorable «Pro Tennis Tour II», se caracterizaban por unas excepcionales cualidades técnicas, no sólo en su versión para Amiga, sino también en la de nuestros PCs. En esta ocasión Starbyte nos ha vuelto a sorprender con un programa de plataformas, en el más puro estilo «Mario Bros».

- **STARBYTE / VIRGIN**
- Disponible: **PC, AMIGA, ST**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Arcade de plataformas**

Pero, ¿Qué tiene este programa que no tengan los demás? El sistema de juego utilizado es tan simple como guiar a nuestro protagonista por una serie de niveles –nueve en total– ayudándole a recoger unas piedras preciosas que algún despistado ha ido dejando en nuestro camino. Pero esto no es todo, nuestro amigo Ronny podrá conseguir una serie de artefactos que le facilitarán un tanto la aventura, o bien comprar los mismos tomando prestadas las monedas que nos encontraremos por la calle. Sencillo ¿No? La cosa se nos empezará a complicar cuando nos demos cuenta de que hay cientos de variados bichejos empeñados en hacerle la vida imposible a nuestro amigo de aficiones patinadoras.

Pero no todo serán malas intenciones. También nos encontraremos con algunas que otras buenas personas, las cuales, a cambio de un pequeño trabajo, nos obsequiarán con importantes cantidades de dinero que podremos fundir en la tienda de artefactos.

TÉCNICAMENTE PERFECTO

En el apartado técnico, a este programa se le puede calificar como perfecto, pero ¿Por qué?

Seguro que vosotros tendréis algún que otro amiguete poseedor de una consola de videojuegos, o de algún ordenador especialmente diseñado para juegos –léase Amiga o Atari St–. Bien, supongo que a todos se os ha caído la baba en alguna ocasión al ver esos "scrolles" tan perfectos que desfilaban por delante de vuestros atónitos ojos, con una suavidad pasmosa. Pues bien, eso es precisamente lo que vamos a encontrar en este programa: unos "scrolles" tan suaves y rápidos como nunca jamás habíamos visto en nuestro ordenador.

Además, encontraremos unos acertados sonidos y melodías, programadas para las más importantes tarjetas de sonido del mercado, que le dan un ambiente simpático y alegre, patente durante todo el desarrollo del juego.



Si a esto le unimos que sus programadores han tomado la sabia decisión de incluirle gráficos en 256 colores –algo a lo que parece que, poco a poco, todas las compañías van acostumbrándose–, tenemos en conjunto el que puede considerarse como el «Mario Bros» de nuestros PCs.

Lógicamente, como todo en este mundo, el juego también tiene sus pequeños fallos, y estos consisten en unos pequeños parpadeos que se producen cuando ciertos sprites se superponen.

Después de lo anterior, la conclusión es clara: «Rolling Ronny» es un programa tremendamente adictivo, donde se ha sabido renovar un tipo de juego, el de plataformas, demasiado explotado, dotándole de unas cualidades técnicas que pocas veces hemos visto en nuestro ordenador.

J.S.F.





Un día en las carreras

INDY HEAT



Tres jugadores a la vez pueden compartir la gran emoción de correr el campeonato de Indianápolis. O casi.



Hay varios circuitos que van aumentando su dificultad según vayamos ganando carreras.

A ver si os suena: tenéis un pequeño circuito que ocupa toda la pantalla, unos coches que no miden más de medio centímetro y, un objetivo simple, dar vueltas rápidamente, repitiendo después en otro circuito igual de pequeño pero más enrevesado.

- **STORM**
- Disponible: **C64, AMIGA, ST**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Simulación de coches**

Seguramente «Indy Heat» no es el primer juego de estas características que pasa por tus manos pero, si no eres muy exigente, ni aspiras a convertirte en Ayrton Senna, será divertido

Tras la presentación elegiremos el número de jugadores –hasta tres personas a la vez– y será posible mejorar nuestro coche comprando diversos aditamentos como ruedas, turbo, etc. Encontramos aquí una nueva opción, la C.P.U.'s choice que permite que sea el ordenador el que elija los complementos del Fórmula. Después elegiremos al piloto y la carrera comenzará. Esta se desarrolla a lo largo de diez circuitos diferentes repartidos por varios países.

Gráficamente el juego cumple su cometido y los efectos sonoros son buenos, aunque se echa de menos ambientación durante la carrera. El control del coche es bastante preciso y suave.

¿Qué más queréis que os diga? El juego no está mal pero no es nada del otro mundo. «Indy Heat» pretende simplemente hacernos pasar un rato entretenido jugando con algún amigo y Storm lo consigue sin complicarse mucho la vida.

F.D.L.



A la rica voltereta

RACE DRIVIN'

A estas alturas de la vida, aquellos de vosotros que no hayáis oído hablar nunca de «Hard Drivin'», o bien estáis aún muy verdes en el asunto de los juegos, o bien acabáis de aterrizar en este planeta. Podéis creernos, no existe ninguna otra explicación. Pues bien, para todos aquellos que se quedaron con ganas de más, acaba de nacer un hermanito. Señoras y señores, con todos ustedes «Race Drivin'».





Uno de los hándicaps más importantes de este juego es parecerse demasiado a su predecesor «Hard Drivin».



Tras darnos un golpetazo veremos una repetición a vista de pájaro del accidente y sus consecuencias.

- **DOMARK**
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Simulación de coches**

Race Drivin' es el juego indicado para todos aquellos a los que ya no les basta con competir en una carrera de Fórmula 1, correr el rally de los faraones o similar. Si os apetece circular por carreteras hiperperaltadas, realizar loopings o saltar puentes, seguro esta nueva conversión de Domark os lo pone en bandeja.

Tras la introducción –auténticamente de cine–, una vez metidos en el juego, decidiremos que nos interesa más, si darle caña al acelerador (circuito original, con una pista rápida y una para acrobacias), prácticar con las marchas y los cambios rápidos de velocidad (circuito autocross) o dedicarnos a realizar las acrobacias más locas y disparatadas que se nos ocurran (circuito Superacrobático), escogiendo el circuito adecuado para cada una de estas acciones.

Asimismo, la elección del coche –Sportster, Roadster o Speedster– para la modalidad que queramos practicar, también influirá bastante en el resultado final que deseemos obtener.

Tres circuitos y tres coches con los que podremos convertirnos en auténticos acróbatas con un volante entre las manos.

MANOS AL VOLANTE

Hasta aquí todo perfecto pero... siempre hay un pero. Aunque gráficamente el programa no está mal, no se puede decir lo mismo de la animación, los efectos sonoros y el control del vehículo. Lo deseable en un juego de estas características sería que la suavidad y la precisión fueran las notas dominantes en el manejo del coche y en la circulación por el circuito, pero por desgracia no es totalmente así.

Cuando nos salimos de la carretera y nos estrellamos al chocar con un obstáculo o al realizar de forma defectuosa un salto, se nos ofrece una repetición de la jugada que peca de los mismos defectos, lentitud y brusquedad. En nuestra modesta opinión, si pretendéis llegar a dominar el coche y los circuitos, deberéis ajustar el "control sensitivity" al máximo y no desanimaros durante los primeros cien o doscientos fracasos, hasta que le vayáis cogiendo el tranquillo.

Sólo nos queda mencionar que el gran defecto que se aprecia al cargar este «Race Drivin'», es que es muy parecido a su predecesor, «Hard Drivin'», por no decir que son clónicos. Algo más de imaginación y originalidad no hubiese estado de más para animar la cosa.

En definitiva no es un mal juego y, si os gustó «Hard Drivin'», con este nuevo programa lo pasareis igual de bien o de mal, según el gusto del consumidor.

F.D.L.



CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREÍBLES TRES DIMENSIONES DE **SUPER SOCCER**, LAS LOCURAS DE UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**, EL TOPE DE MÚSICA Y JUGABILIDAD DE **SUPER CASTLEVANIA IV**, MANTENER EL CONTROL DE LAS METEÓRICAS TURBONAVES DE **F-ZERO**, UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE **SUPER TENNIS**, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE **SUPER R-TYPE**, LAS MIL Y UNA PUERTAS DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH FUERA DEL RING EN **SUPER WWF WRESTLEMANIA...** JUGARLO PARA CREERLO.



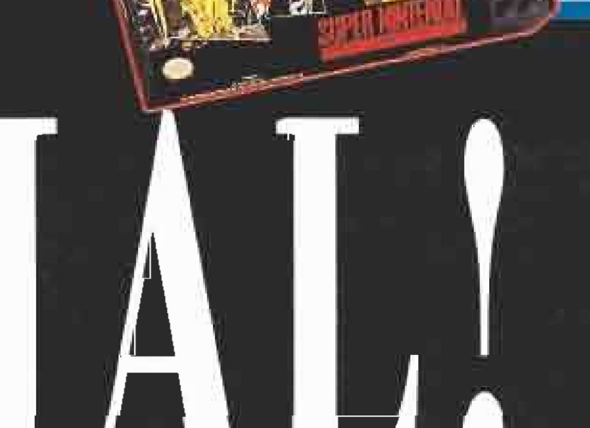












¡BESTIAL!

Un super software que sólo SUPER NINTENDO podía poner en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?







Dos mejor que uno

HERO QUEST

Primero fue el juego de tablero, luego la estupenda versión informática. «Hero Quest» es una iniciación perfecta para todos aquellos que quieran introducirse en el emocionante mundo de los juegos de rol. Ahora los usuarios de PC, tras una larga espera, también pueden deleitarse con el RPG más popular de los últimos tiempos.



Catacumbas, mazmorras, castillos... tendremos que recorrer muchos lugares para completar la misión.



Los menús del juego han sido completamente rediseñados en esta versión para compatibles.

- GREMLIN
- Disponible: **SPECTRUM, AMIGA, ATARI, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **J. D. R.**



La mayor parte de las criaturas que encontremos serán bastante agresivas e intentarán detenernos.

No es normal que una adaptación a PC tarde tanto tiempo en salir al mercado. Os preguntaréis, igual que hacíamos nosotros, cuál ha sido la razón de este retraso. Bueno, lo cierto es que aunque el juego permanezca inalterable, este nuevo lanzamiento de Gremlin pretende ser específico para compatibles y no tomar de sus predecesores computerizados más que el "gameplay".

La principal diferencia que podréis apreciar en las imágenes es que el diseño de los gráficos ha variado. Personajes, fondos y decorados, han sido modificados para proporcionar mejor ambiente al programa. Aunque las pantallas de presentación e introducción al juego continúen igual, nuestros personajes han sufrido sutiles variaciones de aspecto, una pequeña operación de cirugía estética.

BUEN SONIDO

Como casi todos los juegos para PC, «Hero Quest» también lleva sonido para AdLib y Roland, la sintonía original del juego con alguna pequeña variación. Esta vez en Gremlin parecen haber olvidado a la popular Soundblaster, menos mal que los que poseáis este periférico podréis usar su capacidad para emular AdLib para disfrutar de la envidiable banda sonora.

Para compensarnos por la espera también Gremlin ha incluido en esta versión PC el disco de expansión que el resto de usuarios tuvieron que adquirir por separado. «Hero Quest» se convierte de este modo enuno de los mejores programas de rol, comercializados para Pc.

J.G.V.



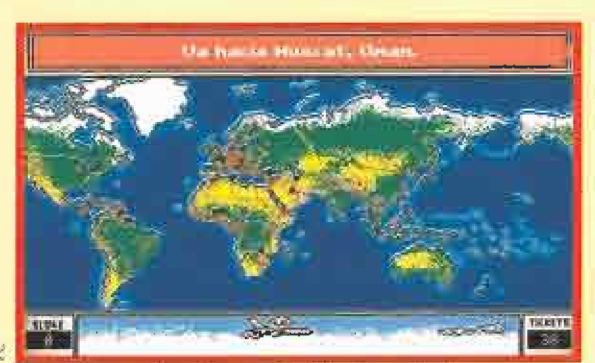
Viajando por todo el mundo

BUSHBUCK





El mayor problema de este juego es que no añade nada nuevo para superar a la serie de Carmen San Diego.



Las escenas animadas en «Bushbuck» se limitan a una pequeña ventana en la parte inferior de la imágen.



Si tienes la suficiente paciencia el propio juego te dará pistas sobre el lugar donde están los distintos tesoros.



Una breve descripción sobre cada ciudad nos ayuda a entrar en materia y nos da algún detalle curioso.

¿Quién dice que estudiar geografía es aburridísimo? Activision está dispuesta a demostrarnos nuestra equivocación. En su nuevo lanzamiento tendremos la oportunidad de viajar por todo lo largo y ancho de este mundo intentando encontrar una serie de objetos típicos de varios países.

Si no te mareas en avión prepárate a volar con nosotros y, por supuesto, con este «BushBuck», en esta instructiva aventura.

- **ACTIVISION**
- Disponible **PC**
- T.Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**
- V.Comentada: **PC**
- **Educativo**

Es muy difícil hacer un programa que pueda llamarse educativo y que además sea divertido. La mayor parte de los usuarios se echan para atrás cuando ven que un juego es etiquetado con ese terrible apelativo, normalmente sinónimo de aburrimiento. Pero desde hace un tiempo existen productos que además de entretener enseñan. «¿Dónde está Carmen SanDiego?» era un buen ejemplo. «BushBuck» también lo intenta.

¿Por qué hemos citado el clásico de Broderbund? Por la sencilla razón de que Activision ha copiado, y que nos perdonen por esta fea palabra, descaradamente el argumento del Carmen SanDiego. En «BushBuck» nuestra misión es encontrar una serie de objetos ocultos en diversos países y para ello tendremos que viajar y recoger pistas. Podremos competir contra otros jugadores y vencerá el que primero consiga los cinco tesoros.

POCOS SECRETOS

«BushBuck» no tiene más secretos. Da una pequeña información de la ciudad y el país en el que estás y permite ampliar algo, no demasiado, el mapamundi en que consiste su pantalla principal. Alguna animación y músicas bastante sositas, vía AdLib y similares, completan el programa. Existen también varios niveles de dificultad que influyen en el número de pistas permitidas por tesoro y una cantidad máxima de billetes de avión con los que encontrar el objeto de turno.

El programa ha sido traducido a nuestro idioma, pero en el cuartel general de Activision. Lo que ha producido bastantes errores que en un juego normal podrían pasarse por alto pero que en uno con pretensiones de educativo deberían haberse corregido. También los textos en los menús se salen algunas veces de su lugar, debido a que las frases españolas son más largas que sus homónimas inglesas. Un fallo inexcusable.

BUENOS CARTOGRAFOS

Enseñar, pues sí, puede que «BushBuck» enseñe, pero no mucho más de lo que puedes aprender en el colegio. Tampoco es especialmente divertido. La opción de varios jugadores, por aquello de la competición entre unos y otros, puede resultar algo atractiva pero si participas sólo, aun contra el ordenador, probablemente te aburrirás tras un par de partidas.

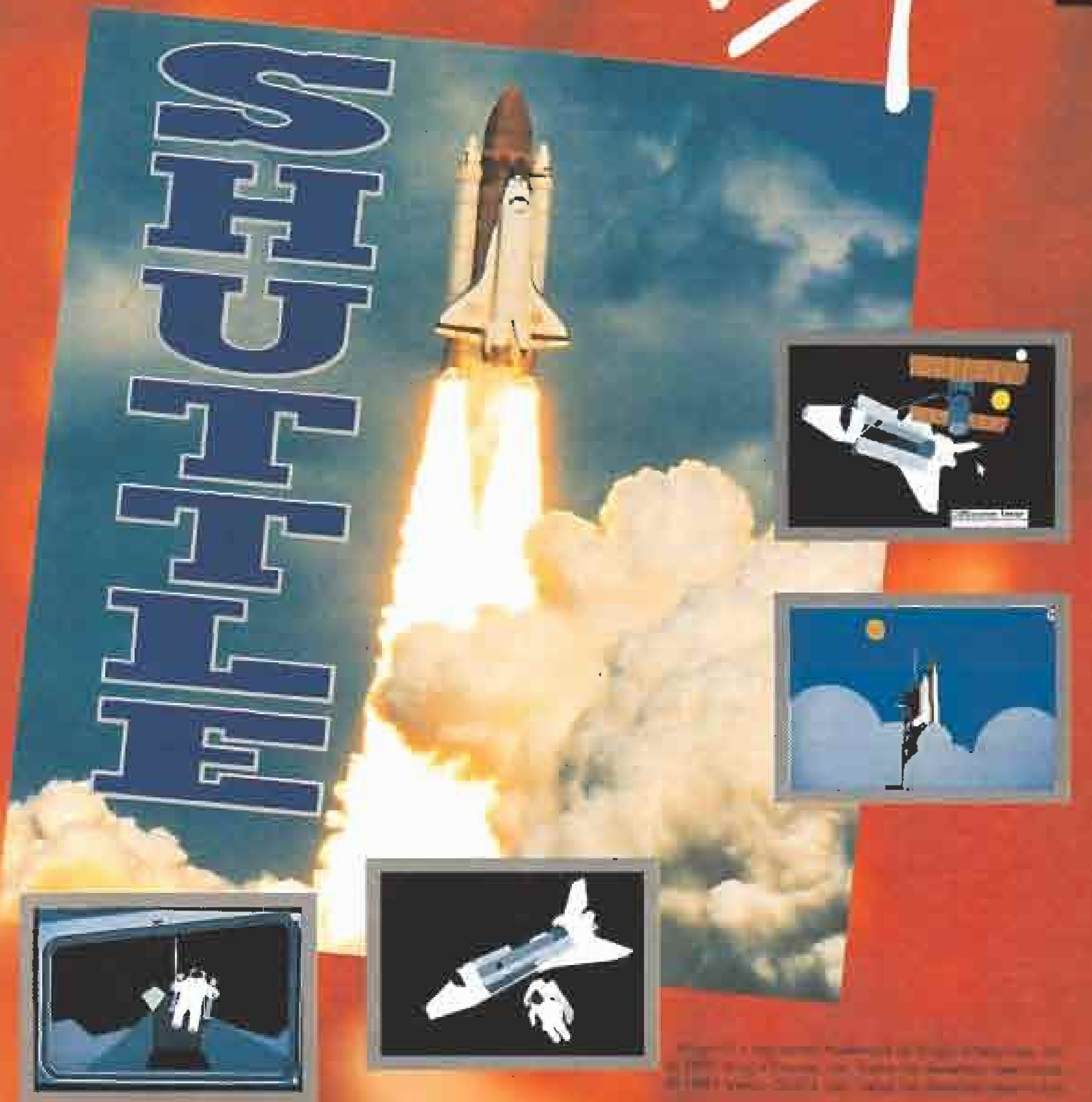
Activision debería haber "echado" algún condimento nuevo que justificara el parecido de «BushBuck» con programas anteriores de otras compañías. Pero ha ido por el camino más fácil.

PcGlobe, una compañía americana dedicada a hacer atlas para ordenador, ha sido quien ha diseñado el juego. Desde aquí les aconsejamos que se dediquen a sus mapas, algo que por cierto hacen muy bien, y se olviden, de momento, de los videojuegos.

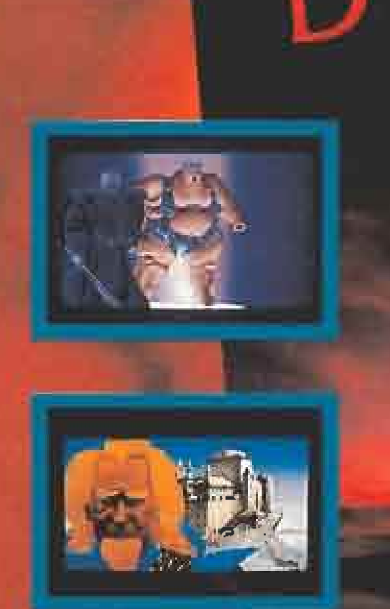
J.G.V.



Virgin GAMES



Todo el mundo recuerda donde estaban cuando vieron por primera vez el lanzamiento de una nave al espacio. Ahora, alcanzando una velocidad de 17.000 millas por hora, Shuttle te ofrece la posibilidad de realizar numerosas misiones en la órbita espacial.
Basado en documentos oficiales del Gobierno, Shuttle es el simulador más exacto y completo del transbordador espacial de la N.A.S.A.
Disponible en PC, Atari y Amiga.

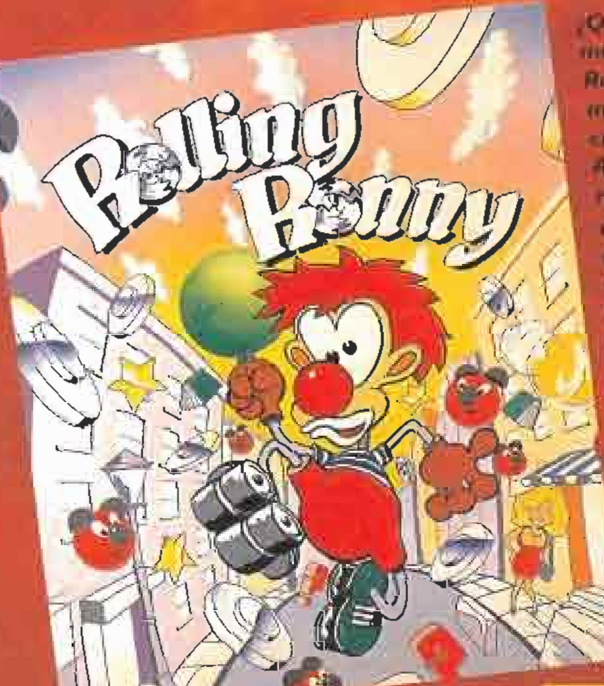


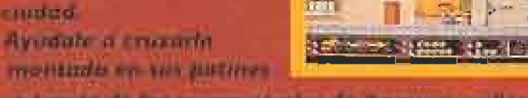




Disponible en PC

Dune, un ardiente y desierto planeta del sistema solar poblado por una raza salvaje, los Fremen, y gigantes lombrices de arena, un planeta que es la fuente de una de las más preciadas sustancias del universo – especias. Es aquí donde Paul Atreides deberá enfrentarse a su suerte. A su familia le han sido garantizados los derechos lucrativos para explotar la mina de especias del Emperador, sabiendo que les implicará en una lucha a muerte con sus enemigos, los brutales Harkonnen, quienes han hecho esclavos a los Fremen para que trabajen para ellos.
Toma el control de Paul y guíale en su lucha ganando a los Fremen y eliminando a los Harkonnen de Dune.
Dune es un juego de aventuras interactivo con impresionantes gráficos y sonido ambiental basado en el clásico de ciencia ficción escrito por Frank Herbert.





¿Quién dice que ser mensajero es aburrido? Rolling Ronny es el tío más tranquilo de la ciudad. Ayúdale a cruzarla montado en sus patines a través de los nueve niveles de parques, calles, oficinas e incluso por las cloacas hasta alcanzar el otro lado de la ciudad. Recoge el dinero de sus repartos a los habitantes de esta peculiar y maravillosa ciudad hasta que ganes lo suficiente para comprarte un billete de autobús que te transporte a otra parte de este juego loco.

© Starbyte Software. P. Virgin Games Ltd. 1991





Descubre uno de los juegos más adictivos desde el descubrimiento de las Damas. Con Spot sólo tardarás unos minutos en aprender el juego aunque te garantizamos que pasarás muchos, muchos más jugándolo. Spot te ofrece 5 niveles en los que podrás diseñar campos de juego y también introducir un elemento extra de dificultad al jugar contra reloj.

© 1991 Virgin Games Ltd.















¿Dónde está Carmen Sandiego?

¡BÚSCALA EN EL TIEMPO!



AMIGA

Mi nombre es Francisco, como la ciudad en la que vivo. Bueno, la ciudad tiene un San delante... Trabajo de detective, pero ya estoy harto de no tener nunca ni un duro en el bolsillo.



AMIGA

Un amigo me comentó que en Acme, vaya nombrecito, necesitaban tipos inteligentes y sin escrúpulos. Esta agencia de detectives parecía algo serio. Olía a pasta.



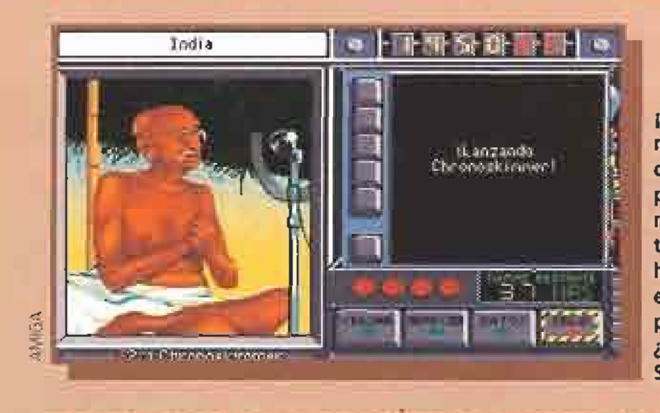
AMIGA

La cosa se ponía seria. No sé qué leí de Delimitación de Responsabilidades en el papel que firmé a toda prisa. Me dejaron claro que tenía que atrapar a una tal Carmen Sandiego y a su banda.



AMIGA

Otra preciosidad se encargó de asustarme más aún. Me dió un aparatejo llamado "Chronosnosequé" con el que pretendía que viajara por el tiempo en busca de doña Carmen.



AMIGA

¡Vaya golpe! ¡Qué manera de viajar con los de Acme! Y para colmo de males, voy y tropiezo con un hombrecillo esquelético y en paños menores. ¿Sería amigo de la Sandiego?



AMIGA

Lo primero que hace este sujeto de las gafas es lanzarme una charla sobre su pueblo. Seguro que lo hizo para despistarme y no poder investigar el rastro de la "criminala".



AMIGA

Por lo visto sólo fue una aparición fugaz. No era ella, era una especie de espíritu de su maldad de vagaba por delante de mi investigación. Decidí utilizar todas mis armas, incluído el escáner.



AMIGA

Mi maquinilla no fallaba. Su resultado de búsqueda fue una lupa muy reconocible. Era la de mi "colega" Sherlock Holmes. En otras palabras, tenía que volar a Inglaterra.



AMIGA

Estaba visto que estaba equivocado. La isla británica no era mi isla. Bueno, vale ya de repetir palabras. Lo que hice acto seguido fue dirigirme a Holanda. Algo me olía mal, y no era a queso...



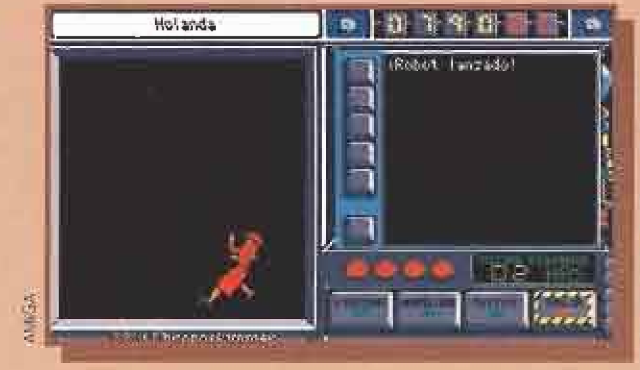
AMIGA

Una vez allí, metí los datos personales de Carmen Sandiego, que había ido recogiendo a lo largo de mi investigación, en mi ordenata, para ver si éste me enviaba a otro país que fuera, por fin, el correcto.



AMIGA

¡Claro! En Francia, en Versalles, al lado de París. Dónde sino iba a ir una mujer que se volvía loca por los últimos trapitos de la alta costura. Ahí estaba Carmen Sandiego, rodeada de lujo.



AMIGA

Pero poquito le duró el placer de seguir robando a reyes y reinas de la corte franchute. Lancé mi robot capturador en busca de esta peligrosa ladrona. ¡Hay que ver cómo corría la condenada!



Me fui directo a la segunda planta, a personal. Seguro que allí tendría algún trabajito sencillo. Alguna historia de celos, algo de espionaje industrial, fotos comprometidas. Cosas sencillas.



Empezamos bien. Diana, una preciosidad con faldas, me dió la bienvenida. Justo en el momento en el que le iba a invitar a un café, se puso a hablarme de contratos, claúsulas, etc...



Por fin ya pude hablar con el jefe de Acme. Mejor dicho, él habló conmigo. Me dijo que nuestra organización, porque también era mía, había recibido una llamada de alerta.



Habían robado algo en el zoo de Bombay, o por lo menos eso es lo que entendí... No me hacía ninguna gracia irme hasta la India, y menos aún 42 años atrás. ¡Con lo que me mareo en los aviones!



Como en la India no encontré nada, me fui a España, por recomendación de una vaca sagrada que paseaba por Bombay. En 1870 aún no existía el turismo en este país mediterráneo.



Lo que sí había era una pista muy evidente de que Carmen andaba por ahí, porque se asomó en la pantalla de mi ordenador. Sabía que mi inteligencia no iba muy descaminada...



Así que me situé en el panel de despegue, elegí la opción indicada y me preparé para otro gran batacazo aéreo. A este paso la factura del médico les iba a salir cara a los de Acme.



Y nada más llegar al Reino Unido, ¡sorpresa! Un componente de la banda de la Sandiego. Ahora sí que no entendía nada. ¿Pero no estaba persiguiendo a una mujer?



Por si no tenía bastante con los viajecitos anteriores, este bicho electrónico me mandó al Perú. Por lo "no" visto, Sandiego era un apellido muy latino, tanto como Iberoamérica.



Pues no. No era Perú. La máquina me volvió a enviar a Inglaterra. Me estaba volviendo a mosquear, aunque sabía que estaba muy cerca del fin de mi investigación. Ya casi me daban igual los viajes.



¿Pero cómo? Resultó que no había atrapado a Carmen Sandiego, sino a una de sus compinches. Una tal Kari Meback. ¡Qué desilusión! ¡Otra vez vuelta a empezar y eso que no me gustaba nada el avión!



Para colmo, el jefe me felicitó por atrapar a una tal Sybil Servant. Bueno el caso es que el caso de la Sandiego no estaba resuelto. Daba igual. A la próxima iba la vencida...

NUESTRA OPINIÓN

BRODERBUND
Disponible: **PC, AMIGA**
V. Comentada: **AMIGA**
Videoaventura/Educativo

La verdad es que hubiéramos dado lo que fuese por haber dispuesto de un juego como éste en nuestra época de estudiantes de E.G.B. «¿Dónde está Carmen Sandiego en el tiempo?» es, sencillamente, la mejor manera de aprender historia, geografía, literatura..., cultura en general. Pero cultura de la buena, es decir, de la que entra por los ojos y se queda incrustada en la memoria por lo "asimilable" que es. Se nos engaña, en el buen sentido de la palabra, como a chinos, cuando nos hacen sentar delante de un ordenador y, en vez de darle mil vueltas a un arcade o a un juego de rol, nos introducimos en una persecución detectivesca muy sutil.

Después de firmar en el libro de miembros de la organización supersecreta "Acme", nos asignan la difícil tarea de encontrar a Carmen Sandiego y a toda su banda, a través de la Historia. Sí, sí, con mayúscula.

Una especial máquina del tiempo es la que nos transportará a aquel lugar del tiempo al que nuestras pesquisas nos lleven. Y en cada sitio aprenderemos, sin darnos cuenta –que es lo mejor del «¿Dónde está Carmen Sandiego en el tiempo?»– "bastante" sobre la cultura del país.

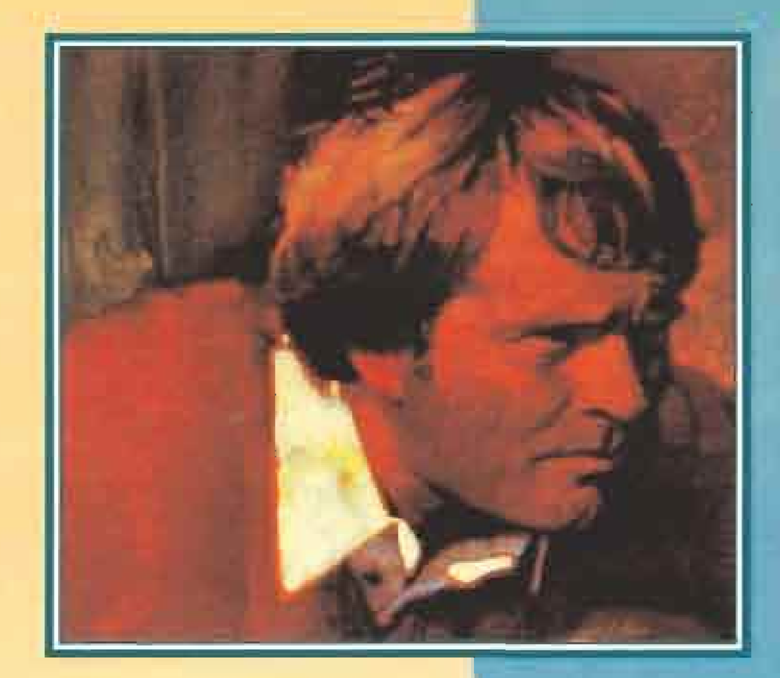
Hasta aquí todo lo bueno. Lo malo de doña Carmen, si es que a esto se le puede llamar malo, es que es un juego que en ocasiones es ingobernable. Nos explicamos. En algunas persecuciones el criminal cae como un conejillo de indias, o sea, a la primera. Pero en otras la cosa se complica demasiado. Y en otras cuando creemos estar a punto de atrapar a un/a malechor/a, resulta que tropezamos con otro, con lo que nuestra captura no sirve de nada pues no está autorizada por los mandamases de la "Acme". Todos estos pasos a lo que nos llevan es a sentir un profundo placer cuando logramos meter entre rejas a todos y cada uno de los miembros de esta simpática banda. Y si es la mismísima Carmen la que se cruza en nuestro camino, el placer es doble, y para muchos incluso infinito.

La saga Carmen Sandiego es un conjunto muy especial. Desde su primera entrega disfrutamos de nuestra capacidad investigadora. Por eso es de agradecer la introducción en el mercado nacional de este tipo de juegos, aunque traigan consigo muchos problemas de traducción y de adaptación a nuestro país.

F.J.G.



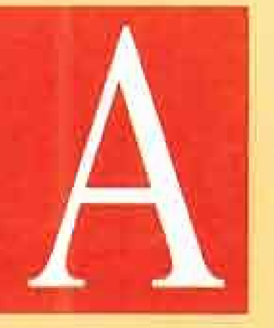
JACK NICKLAUS
GOLF & COURSE DESIGN SIGNATURE EDITION



LAS OPCIONES DEL EDITOR

«Jack Nicklaus Golf and Course Design Signature Edition» posee una serie de opciones tan interesantes que merece la pena que os las expliquemos con más detalle. Al menos para que entréis, ya sabiendo, en uno de los mejores programas de golf de los últimos tiempos. Es posible que creéis un circuito digno de campeones como Jack, pero para eso váis a necesitar primero un poquito de ayuda. Adelante, seguid leyendo.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **VGA, MCGA**
- **Deportivo/Diseñador**



ccolade da la impresión de haber empeñado todo su prestigio en las simulaciones deportivas. Con «Winter Challenge» nos demostraron que eso del frío y el ejercicio físico se les daba muy pero que muy bien. Con este programa, segunda parte mejorada de un clásico que apareció hace ya un par de años, han alcanzado un nivel de calidad que a otras compañías les va a costar igualar. ¿Pensabas que ya tenías el juego de golf definitivo? Prepárate a cambiar de opinión.

Lo primero que te llamará la atención al instalar este juego es la enorme variedad de opciones disponibles. No es exagerado decir que son modificables casi todos los parámetros del programa. En principio es posible crear jugadores en número casi infinito, todo depende de la capacidad de nuestro disco duro, con características muy específicas, lo que hace que el desafío, incluso jugando contra la máquina se haga muy interesante.

Durante la partida se controlan todos los factores que puedan alterar la potencia de nuestros golpes. Es también posible repetir la jugada desde el ángulo inverso e incluso hacer trampas y repetir el golpe que nos ha salido mal, posible pero no recomendable. Los buenos aficionados a este tipo de programas estarán ya esperando que le comparemos con el «Links». Pues vamos a hacerlo, al menos someramente. La principal ventaja del juego de "Access" era su mayor hándicap. Nos explicamos: tenía muchas opciones pero era bastante complicado. «Jack Nicklaus Signature Edition» es mucho más simple de manejar e incluye prácticamente las mismas posibilidades. Las digitalizaciones de este reciente programa de Accolade no son excesivamente buenas comparadas con las de «Links», pero lo que se ha perdido en resolución se ha ganado en rapidez y tamaño del código del juego, algo que se está haciendo esencial en estos momentos en que cualquier lanzamiento ocupa como mínimo cinco o seis megas, ¿es que no se dan cuenta los programadores que los discos duros se llenan?, y aunque la generación de pantallas y perspectivas es bastante más lenta que en la primera versión del juego, no llega en ningún caso a los niveles del «Links» de "Access". Ya iba siendo hora de que alguna compañía importante se diera cuenta de que no todos tenemos un 386 a 33 megachirimbolos. «Jack Nicklaus Signature...» corre a una buena velocidad en un AT a 10 Mhz aunque se haga recomendable un poco más de rapidez de proceso para disfrutar a tope del juego.

En la modalidad de juego simple será el mismo programa quien nos aconsejará el palo más adecuado.



A veces es interesante ver una repetición del golpe desde el ángulo inverso para estudiar los efectos del "swing".

En lo referente a campos, el programa viene con sólamente dos. Suficientes si os comentamos que es posible usar los de la versión anterior y que probablemente se pongan nuevos circuitos a la venta en fechas próximas. De cualquier modo este juego viene con un generador, con el que váis a poder crear todos los campos que os de la gana.

No creemos que haya ningún usuario de PC que no tenga guardado en su disco duro un programita de golf. Es relajante echar unas partidas de vez en cuando, tanto si descansas de matar marcianos como de preparar la contabilidad de tu empresa. «Jack Nicklaus Signature...» es una elección soberbia tanto para los que todavía no hayáis probado ningún juego como para los que queráis uno mejor. De momento por aquí estamos echando unos campeonatos bestiales. Ya os informaremos de los resultados, aunque no dudéis que vuestros colegas de Micromanía están batiendo a toda la competencia. ¡Pues estaría bueno!

J.G.V.





Todos los menús que existen en el diseñador se manejan con el ratón y son perfectamente explicativos. A eso nos referíamos cuando hablábamos de la sencillez de manejo del programa. También es posible manejar ficheros desde esta pantalla, como si fuera un sistema operativo. Hasta este punto está bien realizado el juego, que no es necesario ni salir al sistema para borrar, crear o modificar circuitos.



Editando un hoyo podremos modificar casi todos sus valores en cuanto a terrenos circundantes al tee o al green. Elevar y disminuir las alturas del suelo, rodearlo de trampas de arena, etc. etc. De cualquier modo tened mucho cuidado si queréis algo complicado, porque podría ser un hoyo casi absolutamente imposible, y ¿quién quiere jugar con algo imposible?

Una de las opciones más interesantes, es la posibilidad de observar el recorrido del hoyo a vista de pájaro. Así, elegiremos la dirección más interesante en la que tirar e incluso descubrir la distancia real a la que estamos del green y la que ya llevamos recorrida. Los diferentes tipos de terreno se pueden mostrar o no, dependiendo de la dificultad que queramos dar a nuestro circuito particular. Ocultar los "bunkers" de arena es un buen truco para hacer mucho más complicado el hoyo.



No podía faltar una opción test que nos permitirá probar el hoyo que acabamos de crear desde cualquier lugar y cualquier posición. Es imprescindible comprobar que nuestra idea de dificultad coincide, por lo menos, de alguna manera con lo que es posible. Incluso podéis cargar un circuito de los que acompañan al juego y probarlo en el diseñador hoyo a hoyo, lo que os dará una idea de cuál es la mejor forma de crear un recorrido.



No podía faltar un editor de fondos. Con él podremos crear o modificar cualquiera de los fondos que aparecen en el horizonte de uno u otro circuito. Os aconsejamos que, a menos que seáis expertos dibujantes, tengáis mucho cuidado al crear un paisaje porque es bastante complicado obtener un resultado tan bueno como el que ya viene por defecto. Pensad que es una fotografía digitalizada, y a menos que tengáis un equipo con cámara de vídeo incluida no podréis hacerlo tan bien.

Los dos campos del juego son suficientes para aprender buen golf.

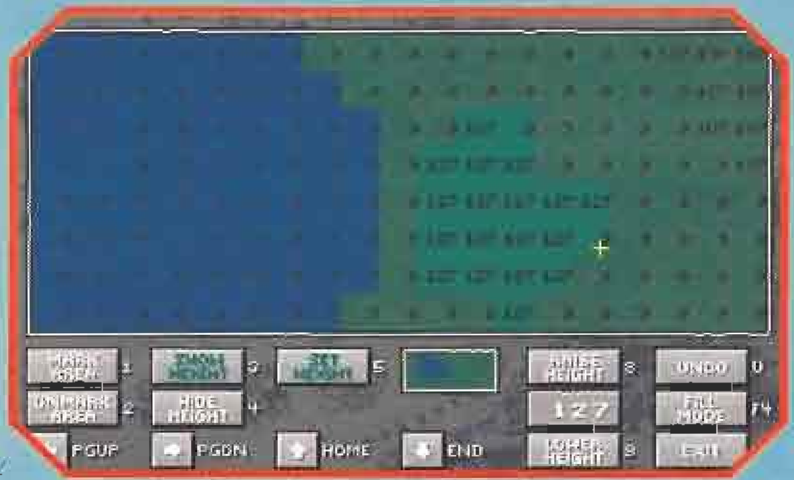
El mismo Nicklaus nos recomienda golpes maestros.



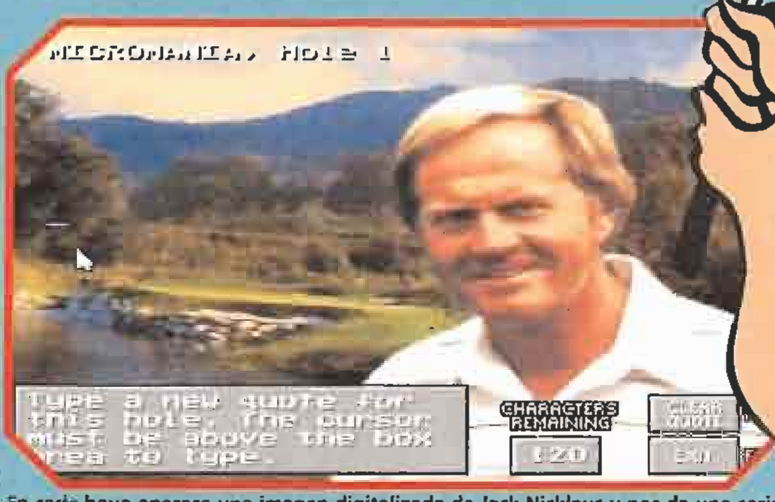
Hay una opción de zoom que aumenta el terreno de tal forma que podemos ver su orografía con detalle. De este modo se pueden colocar objetos, tanto creados por nosotros como los que vienen por defecto, o alterar los accidentes geográficos. Esto hay que hacerlo primero para luego poder pasar a pantallas más específicas que nos permitirán modificar mejor los detalles que deseemos cambiar.



Sobre la base geográfica de una zona determinada, el programa nos permite colocar los dieciocho hoyos que constituyen el circuito. Esa zona general puede también ser editada y cambiada su orografía, como veremos más adelante. Podéis comprobar examinando el completo menú que aparece a la derecha que las opciones son bastante completas.



Los programadores del juego han pensado incluso en los más sibaritas de entre todos los aficionados. Poder colocar todo el circuito a la altura que deseemos es demasiado elitista, pero la opción existe y esta pantalla que estáis viendo es la prueba de que «Jack Nicklaus» está pensado hasta en sus más pequeños detalles. No intentéis elevar el nivel del agua porque podríais provocar una inundación.



En cada hoyo aparece una imagen digitalizada de Jack Nicklaus y nos da una serie de consejos técnicos. Cuando diseñéis vuestro propio circuito podréis escribir los mensajes que queráis. La lástima es que no podáis poner una foto vuestra junto al texto. Seguro que saldrá algún habilidoso capaz de hacerlo. Por cierto, esa sería una buena pantalla a enviar para nuestra sección de micromanías. ¿Os apuntáis?





Todos los objetos que hay incluidos en cada uno de los recorridos se pueden editar, modificar, cambiar de color. Si observáis detenidamente la pantalla veréis que los iconos son bastante parecidos a los de cualquier programa de diseño gráfico y, por consiguiente, sus posibilidades bastante similares. La única pega es que hay un espacio determinado destinado a almacenar objetos y muchas veces tendremos que borrar algunos para que nos entren los nuevos que hayamos diseñado.



BARCELONA' 92

Por si alguien aún no se ha enterado, estamos en 1992, año en el que, menos el fin del mundo, va a pasar de todo en este bendito país. Y aquí nos vamos a ocupar precisamente de uno de los más importantes eventos que están ya al caer. ¿Y cuál es?, os preguntaréis. Puesto que como, hasta ahora al menos, a nadie se le ha ocurrido desarrollar un simulador de la Expo 92, no puede ser otro que las Olimpiadas de Barcelona. En las siguientes páginas os presentamos todos los juegos que, avalados por este acontecimiento, verán la luz en breve, tanto fuera como dentro de nuestras fronteras. Aquí tenéis, en rigurosa exclusiva, la visión personal de las Olimpiadas que Topo, Opera, Ocean, U.S.Gold y Psygnosis han preparado para todos vosotros.

LA CITA OLÍMPICA

EVENTO NACIONAL

ESPAÑA: THE GAMES '92


Este juego de ocean incluye una interesante opción para contrastar nuestros resultados con los de años anteriores.


El programa presenta una enorme variedad de pruebas deportivas, bastante superior a las de sus competidores.

■ OCEAN
■ En preparación: **PC, Amiga, ST.**

Compite con los mejores es el lema que ha elegido Ocean para promocionar su programa de olimpiadas. Pero más interesante es el título que le han dado al juego, «España: The Games'92». De esta forma entramos en un nuevo juego olímpico, que comparte con los restantes programas de olimpiadas editados ahora algunas pruebas atléticas. Nuestros deportistas deben correr los cien metros lisos y los ciento diez vallas, y participar en el salto de altura, el salto de longitud, el lanzamiento de jabalina y el tiro.

Una de las curiosidades de «España: The Games'92» es el chequeo médico al que deben someterse los atletas. No se trata de una simple rutina, sino que todo un equipo médico se encarga de buscar el mínimo fallo en el cuerpo de los deportistas. Pasada esta etapa, comenzamos con los fuertes entrenamientos, donde se perfilan las futuras posibilidades de nuestros hombres en las pistas de competición. Tienen que luchar en más de treinta pruebas, añadiendo a las anteriormente citadas, las de salto de trampolín, natación, judo, lucha, esgrima y boxeo.

«España: The Games'92» incluye también otra interesante novedad: la historia de los Juegos y los éxitos logrados por los más míticos deportistas. Esta opción nos permite comparar la actuación de los miembros de nuestro equipo con aquellos que marcaron un hito en la historia de las olimpiadas.

Dejando esto al margen, lo más importante de esta última entrega de Ocean es su realización. Todas las imágenes que aparecen en las pantallas de nuestros PCs, Amigas y STs son gráficos sólidos tridimensionales, que ayudan al realismo de todas las pruebas y, en teoría, a superarlas con mayor facilidad.

Con «España: The Games'92» ponemos al día nuestras mentes a través de los cuerpos de los nuestros atletas, haciendo honor al lema "Mens sana in corpore sano".

F.J.G.


Una de las novedades que ha introducido Ocean es la necesidad de que los deportistas pasen un chequeo médico.



EL SILBIDO DEL VIENTO

CARL LEWIS CHALLENGE

■ PSYGNOSIS
■ En preparación: **PC, AMIGA, ATARI ST**

Psygnosis ha conseguido algo que en principio parecía bastante complicado: que el mismísimo Carl Lewis preste su imagen, cuerpo atlético y comentarios a un juego sobre olimpiadas, que la firma inglesa acaba de lanzar. Con el nombre de «Carl Lewis Challenge», Psygnosis quiere introducir toda la emoción de las pruebas atléticas en vuestros ordenadores, por medio de unas imágenes digitalizadas de gran calidad, con cinco opciones distintas de control disponibles y una sorprendente secuencia de introducción. En «Carl Lewis Challenge» el jugador planea y controla el programa de entrenamiento, la selección de equipos y los atributos (velocidad, potencia, resistencia y agilidad) de cada miembro del equipo antes de competir. Cada jugador dirige un grupo de atletas a los que tiene que seguir hasta la gran final, pero antes, su trabajo como entrenador es muy duro.

Las pruebas que encontramos en el «Carl Lewis Challenge» son tan variadas como completas. Así tenemos los 100 metros lisos, 110 metros vallas, jabalina, salto de altura y salto de longitud. Las naciones que participan en estos particulares juegos son todas aquellas que pertenecen al Comite Olímpico.

En la sección de entrenamiento dispondremos de cinco semanas para preparar lo mejor que podamos a nuestro equipo. Los jugadores ven una pizarra que muestra a los 10 mejores atletas del país. Cada uno tiene cuatro atributos con valores de 0 a 99, que son la agilidad, la resistencia, la fuerza y la velocidad. Probaremos a todos y cada uno de los deportista para situarles en aquellas pruebas que se ajusten perfectamente a sus condiciones físicas, estructurando sus entrenamientos en base a la frecuencia, intensidad y tiempo. Es decir, la frecuencia es cuántas veces a la semana repetirá el atleta un ejercicio, la intensidad es con qué dedicación trabajará el atleta este tipo de ejercicio y el tiempo es cuánto dedicará el atleta en cada sesión de ese ejercicio.



En este juego deberemos adecuar los deportistas según sus características a las distintas pruebas.



Psygnosis ha fichado para dar nombre a su programa a uno de los atletas más completos de todos los tiempos.



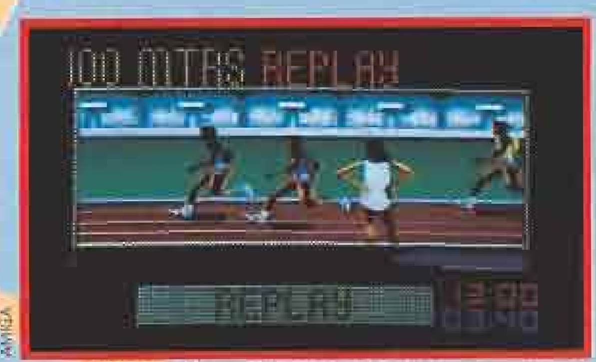
Cuatro jugadores participando simultáneamente son una garantía de que nos lo vamos a pasar en grande.



Tendremos que mantener a nuestros atletas en perfectas condiciones físicas si queremos obtener alguna medalla.



«Carl Lewis Challenge» nos permitirá elegir nuestra nacionalidad entre todos los países que pertenecen al C.O.I.



Todo el juego se desarrolla como si lo viéramos en uno de los marcadores electrónicos del estadio.

La sección arcade engloba las eliminatorias y la Gran Final. Cada jugador que entre en esta parte del programa deberá tener muy en cuenta las posibilidades de sus deportistas, para hacerles competir con hombres que estén a su altura. A medida que vayamos avanzando en las pruebas, las eliminatorias se irán poniendo más difíciles. Por supuesto, para conseguir una medalla tenemos que ser finalistas y ser uno de los tres primeros en llegar a la meta... Nuestra pantalla nos informa de todo lo que acontece en el estadio, gracias a un marcador electrónico que aparece en la misma. En éste vemos el nombre del entrenador y su nacionalidad, las posiciones relativas de los atletas y los objetos de las pruebas (vallas, metas, etc...), además de las barras de velocidad que indican los registros que estamos haciendo.

En definitiva, en «Carl Lewis Challenge» contaremos con gráficos parallax de vectores 3D, con la participación de cuatro jugadores compitiendo simultáneamente, con repeticiones de acciones, con una base de datos con 170 atletas de todo el mundo, con un análisis estadístico de perfiles de entrenamiento de atletas, con un sistema de entrenamiento y opciones de control personalizadas, con animaciones digitalizadas de atletas reales y, lo que es más importante, con el respaldo de Carl Lewis, un atleta al que han definido como "el silbido del viento..."

D.D.F.

EMOCIÓN EN EL ESTADIO

OLIMPIC GAMES 92

■ OPERA PLUS
■ Disponible: **PC**

Opera, no podía faltar a la cita con el deporte olímpico. Su nuevo lanzamiento se llama «Olimpic Games 92» e intenta que, sin movernos de la butaca, sintamos las mismas emociones que los deportistas van a experimentar en Barcelona. El programa sobre el que os vamos a hablar ha sido realizado por un equipo de programación independiente cuyos integrantes ya habían trabajado para Opera en anteriores ocasiones. La forma de encarar este nuevo trabajo fue bastante diferente a la de los anteriores. Se emplearon todos los recursos técnicos necesarios, vídeo, escáner..., para conseguir que el juego tuviera unas animaciones y fondos de gran calidad. Una vez realizados los gráficos no quedaba más que hacerlo divertido. Lo más difícil de todo.

«Olimpic Games 92» presenta ocho pruebas diferentes: cien metros lisos, salto de longitud, ciento diez metros vallas, lanzamiento de jabalina, salto de altura, lanzamiento de peso, triple salto y lanzamiento de disco. Además se han incluido en el juego otras opciones variadas como: tres niveles de dificultad que afectan sobre todo a los records que deberemos conseguir para clasificarnos, cuatro tipos diferentes de tiempo atmosférico que se interrelacionan con los resultados de nuestros deportistas, posibilidad de viento y, por último, un detalle muy curioso, que los atletas puedan estar dopados o no. Si admitimos la existencia de doping nuestras marcas serán mejores pero en cualquier momento podemos sufrir un análisis de sangre y ser descalificados.

La principal virtud de este juego de Opera Plus no son sus posibilidades, ni siquiera sus buenos gráficos o su posibles innovaciones técnicas, sino su sencillez de manejo que redunda en su adicción. Simplemente con el ratón y sin realizar complejas maniobras podremos imprimir fuerza a nuestros atletas.

El mecanismo desarrollado por los programadores del juego es similar al que se emplea en casi todos los simuladores de golf: una barra que sube rápidamente y que se queda fija al primer toque del botón del ratón. Un sistema simple, que permite que cualquiera, sin complicarse demasiado la vida ni desesperarse demasiado, pueda divertirse intentando batir el récord del mundo.


Este lanzamiento de Opera Plus es sin duda uno de los mejores juegos de la temporada.


Aunque el juego no posea demasiadas pruebas si están perfectamente hechas y son lo suficientemente divertidas.


No necesitaremos más que el ratón para que nuestros deportistas consigan importantes marcas.

En el "lado oscuro", tenemos que dar un pequeño tirón de las orejas a los compositores de la música del programa. Aunque AdLib, la música no pasa de ser una melodía bastante machacona que se repite continuamente hasta hacernos desear haber elegido la opción del juego sin sonido, que también ha sido prevista. Pero casi todo se le puede perdonar a Opera Plus porque han realizado un simulador muy jugable, entretenido y muy bien programado. ¿Es que acaso se puede pedir más?

J.G.V.

OLIMPIADAS 92: GIMNASIA DEPORTIVA

■ **TOPO SOFT**
■ Disponible: **PC**

Aunque haya sido Sega quien ha conseguido la licencia para hacer el juego oficial de Barcelona 92, muchas otras compañías de software están lanzando programas de deportes para hacerlos coincidir con el evento olímpico. Topo no podía faltar a la cita y nos presenta no sólo uno, sino dos juegos. El primero acaba de salir y el segundo está a punto de hacerlo. Y aunque ya os hablamos de «Olimpiadas 92: Gimnasia deportiva» en el número anterior de la revista, hemos pensado que no estaría mal daros una segunda opinión a treinta días vista de la primera.

Rebuscando en nuestros archivos no hemos sido capaces de encontrar ningún programa que tratara de gimnasia deportiva. Por lo tanto, podemos considerar que por lo menos Topo ha sido bastante original dentro de un campo en el que parecía haberse hecho ya todo. Buen comienzo para estos chicos.

Este lanzamiento de esta conocida compañía española permite competir en ocho pruebas diferentes a un número variable, uno a cuatro, de jugadores. En él están presentes las dos opciones clásicas de esta clase de programas: entrenamiento y competición. En la primera no podremos conseguir buenas puntuaciones pero en la segunda las cosas cambian. Por supuesto que las marcas obtenidas en esta última modalidad se graban en disco para dejar constancia de nuestros records de un día para otro.

Hasta ahora ninguna compañía había hecho ningún programa en el que se tratara la gimnasia deportiva.



Todas las animaciones del juego están digitalizadas de grabaciones de videos deportivos.

Las pruebas en las que lucharemos por el oro son: anillas, barras paralelas, barra fija, barra de equilibrios, paralelas asimétricas, suelo y salto de potro masculino y femenino.

No quedaron contentos en Topo con hacer ocho pruebas totalmente originales sino que también se inventaron un nuevo método para controlar a los deportistas. La idea básica es encadenar movimientos para conseguir secuencias complejas. Seguro que no habéis entendido nada. Bueno, vamos a intentar explicarlo mejor.

Bajo la pantalla de juego aparecen una serie de iconos, cada uno de ellos representa un movimiento gimnástico, y nuestra misión es "pincharles" con el ratón cuando queremos que nuestro gimnasta ejecute la figura que representa el dibujo. Un fallo de sincronización entre el atleta y nuestros reflejos significa la caída del personaje a tierra y su inmediata descalificación.

Topo Soft ha usado en el desarrollo de «Olimpiadas 92. Gimnasia Olímpica» todos los medios tecnológicos a su alcance para conseguir un programa interesante. Se digitalizaron los personajes, se pidió asesoramiento a la Federación Española de Gimnasia, se encargó a Fangoria los efectos sonoros del juego, se dibujaron los fondos uno a uno..., no se escatimaron recursos para intentar conseguir el mejor programa español de olimpiadas. Bien es cierto que les quedó algún retoque por pulir y que el sistema de manejo, aunque original, es un poco complicado en un primer momento, pero ellos ya contaban con eso. ¿Quién quiere un juego con el que se dominan las pruebas al tercer intento? Topo es consciente de que un buen programa es el que proporciona mucho tiempo de diversión y no se agota en un par de semanas. «Olimpiadas 92. Gimnasia Olímpica» os durará mucho, mucho, quizás hasta Atlanta 96.

J.G.V.

OLIMPIADAS 92: ATLETISMO



Topo ha usado una técnica bastante curiosa para generar los gráficos del estadio en el que transcurren sus olimpiadas. En lugar de crear los fondos cuando el atleta pasa frente a ellos, el ordenador guarda en memoria la imagen completa del circuito.

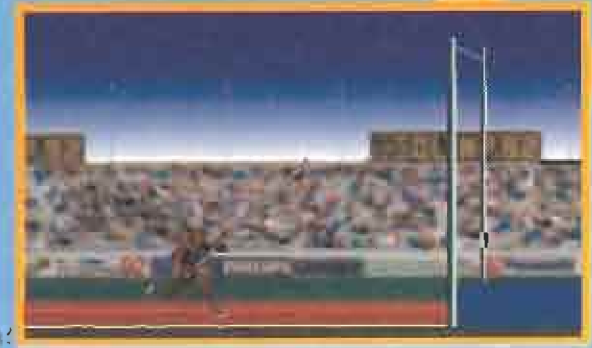
■ **TOPO SOFT**
■ En preparación: **PC**

Estaban un poco tristes las olimpiadas de Topo con las ocho pruebas gimnásticas del primer programa editado y para animarlas los programadores de la compañía han preparado una segunda parte, sobre la que ya os habíamos avisado para que os fuerais preparando, que va a completar el programa más ambicioso de deportes del software español. La segunda vez le ha tocado el turno al atletismo.

La idea básica de este proyecto de Topo es que los dos programas puedan unirse en el disco duro del ordenador para poder participar en una olimpiada completa y así constituir en su conjunto un elenco variado de pruebas de todo tipo y para todos los gustos. Para cuando comiencen las Olimpiadas en Barcelona ambos juegos deberían estar disponibles en las tiendas, así que os queda muy poco para poder disfrutar a tope con los dos juntos.

Entre la enorme variedad de deportes olímpicos, no sabemos muy bien la razón, aunque imaginamos serán cosas del misterioso marketing o de los imperativos de la programación, se han elegido estos seis para integrarlos en el programa: cien metros lisos, ciento diez metros vallas, salto de pértiga, salto de altura, salto de longitud y triple salto.

«Olimpiadas 92: Atletismo» ha gozado de un desarrollo tecnológico sin precedentes. Os podríamos contar, por ejemplo, como el estadio en donde se desarrollan las pruebas se ha generado de un modo revolucionario. En lugar de colocar los gráficos de los fondos según corren los personajes frente a nosotros, se optó por crear una forma matemática informatizada del circuito que la computadora guarda en su memoria. Cuando el deportista recorre una zona del estadio, el ordenador genera automáticamente el fondo por el que se desplaza. El efecto es impresionante. El resultado es, en definitivo, que se ha obtenido un scroll super-suave, muy rápido, junto a una ambientación futurista de gran calidad, que parece va a situar este programa entre los de mayor calidad a nivel gráfico y técnico.



Los dos juegos de Topo se podrán unir por completo en el disco duro de nuestro ordenador.

También la forma de control de los atletas ha sido desarrollada específicamente para este juego. Se han abandonado los iconos que caracterizaban a la primera parte y se han sustituido por el típico "taca-taca" de golpear rítmicamente las teclas. Pero con una importante diferencia. Nuestro teclado está completamente a salvo con este «Olimpiadas 92: Atletismo» ya que las rutinas incorporadas al programa permiten el uso del ratón. Un movimiento del mismo seguido de un cambio brusco de dirección son interpretados por el ordenador de la misma forma que la pulsación de dos teclas. Así que lo único que deberemos hacer es mover de un lado a otro este roedor artificial que nos ayuda en las labores informáticas para conseguir que nuestro atleta coja la velocidad necesaria para dar ese gran salto defintivo que nos hará conseguir el oro.

Topo lo prometió y lo ha cumplido. Dijo que haría un super programa de olimpiadas y lo ha hecho. Todavía falta un poco para que el resultado definitivo llegue hasta vuestros monitores pero podemos garantizar por lo que hemos visto hasta ahora que todo está en el buen camino.

Los programadores se han empleado a fondo y como estos chicos saben hacer las cosas muy bien, el resultado tenía que ser así de bueno. Aunque todavía no debemos lanzar las campanas al vuelo, —en el momento de realizar este comentario el juego estaba casi a punto pero no terminado—, ya pueden ir repicando. El círculo se ha cerrado con el atletismo. Habrá olimpiadas no sólo en Barcelona, sino en cualquier lugar en que haya cuatro amiguetes, un ordenador y un juego de Topo.

J.G.V.

OLIMPIADAS EN TU CONSOLA

OLYMPIC GOLD


Las posibilidades de la Megadrive han sido aprovechadas al máximo en la realización de este cartucho.


Sega ha conseguido que Barcelona 92 pueda llegar al mundo consolero con un gran nivel de calidad.

U.S. GOLD
V. Comentada: **MEGADRIVE**

De la mano de U.S. Gold, llega para toda la familia consolera de Sega, un juego que va a intentar colocarte en el puesto más alto del podio olímpico, si te haces merecedor de ello, por supuesto. «Olympic Gold» viene a ser algo así, como el juego oficial de las Olimpiadas de Barcelona, luciendo bien grande el logotipo del COOB'92. Pues bien, si desde aquellos lejanos tiempos en que aparecieron los primeros juegos deportivos multipruebas, lo que te va es machacar los controles de tu control pad, prepárate a dejarte la piel en la pista y disponte a luchar por la gloria del oro olímpico.

En la versión para Megadrive cuando comienza el juego podremos elegir entre tres opciones; entrenamientos, miniolimpiadas y olimpiadas. Antes de lanzaros como locos sobre los mandos de vuestra consola os aconsejamos que manejéis un poco el modo de entrenamiento ya que será indispensable, para algunas de las pruebas, saber los movimientos que se deben realizar y cuando debemos efectuarlos. En las tres opciones indicadas antes, las pruebas que aparecerán serán las mismas: 100 metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de martillo, tiro con arco, salto con pértiga, salto de trampolín y 200 metros natación estilo libre.

En las dos primeras pruebas y en la última de natación nuestro deber es evidente, correr más que los demás para llegar entre los tres primeros y conseguir la clasificación para la final. En el resto de pruebas tendremos que conseguir batir unas marcas mínimas si queremos tener alguna opción a medalla, disponiendo de tres rondas por prueba para intentar conseguir una marca lo más alta posible.

En la opción de miniolimpiadas entraremos en la competición, si bien tenemos la ventaja de elegir el número de pruebas en las que queremos competir, así como las pruebas a realizar. Esta opción sería el segundo paso lógico a desarrollar antes de meternos de lleno en la opción definitiva, los juegos olímpicos. Una vez que lleguemos a la de olimpiadas, tendremos que competir en todas las pruebas hasta llegar a conseguir el ansiado oro olímpico.

Si bien «Olympic Gold» adolece de falta de originalidad está correctamente realizado a nivel técnico, con unos buenos gráficos, movimientos bastante precisos, "scrolles" suaves. Vosotros tenéis la última palabra.

F.D.L.

OLYMPIC GOLD

MASTER SYSTEM





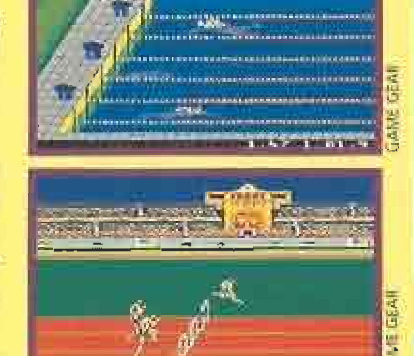
Esta versión del «Olympic gold» para Master System es prácticamente idéntica en cuanto a desarrollo y entretenimiento a la de Megadrive.

Obviando el hecho de que la Master System ofrece una calidad gráfica y sonora menor, las pocas diferencias existentes residen en el hecho de que en las competiciones de carreras, es decir, 100 metros, 110 vallas y natación, nuestros rivales en la prueba serán menos. Si en la Megadrive teníamos que competir contra otros cinco atletas, en esta versión nuestros rivales en la carrera serán sólo dos, con lo que en realidad se nos hará algo más difícil pasar a la final ya que deberemos llegar casi siempre los primeros aunque, la verdad sea dicha, esto no es muy complicado. Lo que también es cierto es que, por las propias características de la consola, el control de nuestros atletas es bastante más sencillo que en la versión de 16 bits, lo que puede hacer, en cierto modo, que el «Olympic Gold» de la Master se nos antoje un pelín soso.

En definitiva, es una versión correcta de un juego entretenido que goza de las mismas virtudes de otras versiones y, por lógica, también peca de los mismos defectos, falta de originalidad sobre todo.

OLYMPIC GOLD

GAME GEAR

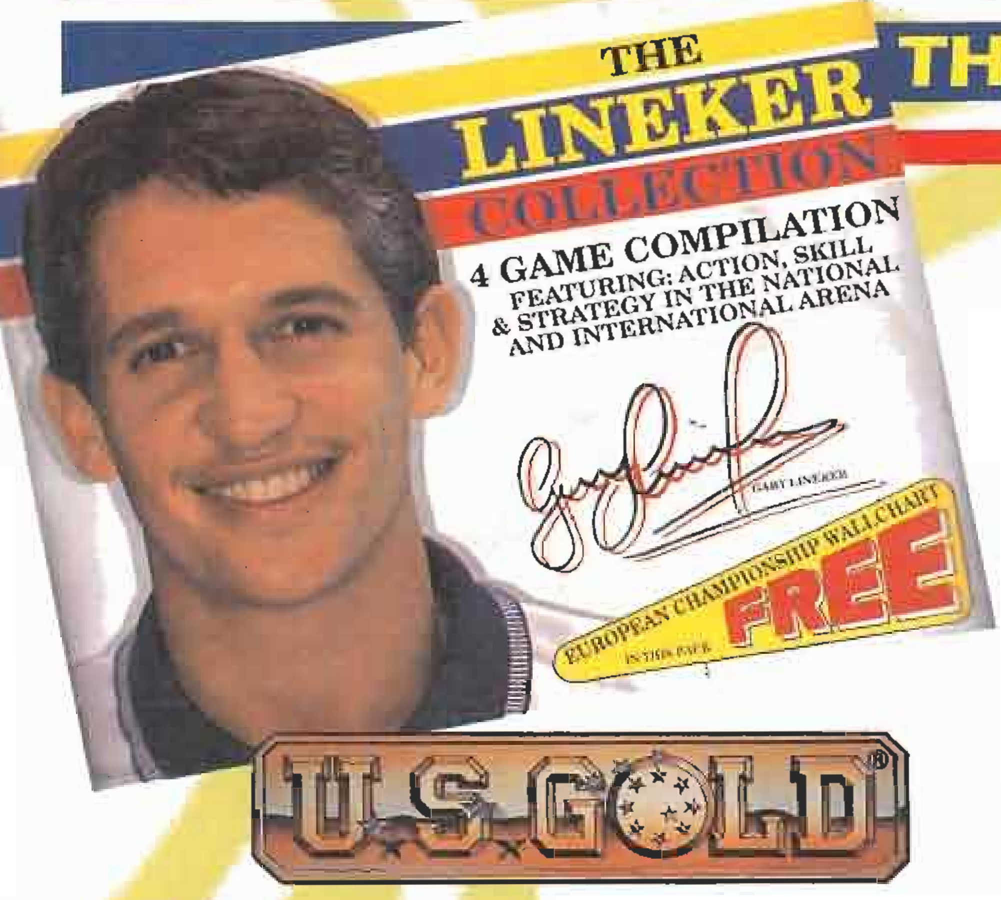


Si antes decíamos que la versión Master System del juego tenía pocas diferencias con la de Megadrive, parece como si los señores de U.S. Gold hubiesen cogido aquella y la hubieran metido tal cual en los cartuchos de Game Gear, ya que ambas versiones son exactas. La presentación, los mismos menús, los mismos controles, etc. Lo que es de agradecer, es que al menos no hayan rebajado el nivel de calidad ni el de dificultad. También el hecho de que hayan mantenido así mismo todas las opciones que se pueden disfrutar en las otras consolas de la familia Sega, incluyendo la observación de la realización correcta de las pruebas más complicadas. Al igual que en el resto de versiones, tendremos la posibilidad de entrenamiento, de competir en las miniolimpiadas y de participar en los juegos completos con las mismas pruebas: 100 metros, 110 vallas, martillo, arco, pértiga, trampolín y 200 metros natación.

¡Juega tu propia Eurocopa!

THE LINEKER COLLECTION

COMPILACIÓN





International Soccer Challenge

International Soccer Challenge ofrece una perspectiva totalmente nueva del juego más popular del mundo. Sal de la multitud y salta al campo. Ahora formas parte del equipo y juegas para conseguir la gloria en tres dimensiones.



Footballer of the Year 2

¿Puedes aguantar las presiones sufridas por un futbolista profesional, cuyo único objetivo es convertirse en el goleador número uno y en Futbolista del Año?



Gary Lineker's Hot Shot!

Juega un partido completo con los once jugadores en cada equipo, con entradas, saques de banda, corners, saques de puerta, cabezazos, faltas e incluso el odiado árbitro con su tarjeta roja.



Italy 1990

Revive toda la magia de la Copa del Mundo con Italia 1990: auténtica acción y niveles variables de habilidad, velocidad, resistencia y agresión... Presentación de estilo televisivo y mucho, mucho más.

Disponible en C-64, Spectrum, Amstrad, Amiga y Atari.
—No todas las versiones contienen los mismos juegos—

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

DEPORTIVO

Abrete camino hasta la final del Campeonato de Europa contra el ordenador o tus amigos.
Toda una serie de detalles perfectamente reflejados, que incluyen: entradas, pases en corto, pases largos, voleas, cabezazos, despejes, saques de banda, corners, chuts, acción para uno o dos jugadores...
Un montón de opciones seleccionables por el jugador, como: repetición de la jugada, grabación de gol, grabación de partido, tarjetas amarilla y roja, streakers (sí, ¡streakers!), jugadores lesionados, violentos...



Disponible en PC, Amiga y Atari.



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35

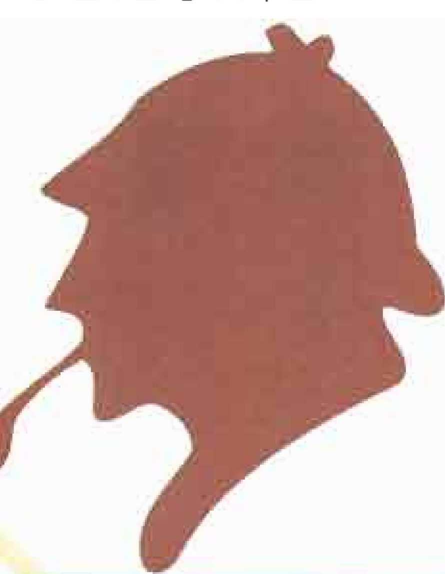
LA MAGIA DEL CD ROM

Si el pasado mes os contábamos algunas de las excelencias del CD-ROM y sus ventajas respecto a otros soportes por su gran capacidad, en esta ocasión hemos decidido ir directamente a lo práctico. En las siguientes páginas encontraréis una completa relación de los juegos en CD que han sido ya editados, o están a punto de hacerlo, en nuestro país. Un campo de infinitas posibilidades se abre ante nosotros y promete depararnos un futuro sorprendente. Pasen y vean señores ¡Y esto no ha hecho más que comenzar!

ELEMENTAL, QUERIDO WATSON



SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE



■ICOM
■Disponible: **PC CD-ROM**
■Aventura Gráfica

Baker Street, Moriarty, Lestrade, Watson.., nombres todos asociados al de Sir Arthur Conan Doyle, el creador del detective más famoso de todos los tiempos: Sherlock Holmes. Un personaje cuyas aventuras han hecho soñar a bastantes generaciones y que ahora son la base de un sorprendente juego que llega en un formato revolucionario.

Este programa no ha sido el primer intento exitoso de llevar al popular "sabueso" hasta el mundo informático. Melbourne House creó, hace ya muchos años, el genial «Sherlock», de grato recuerdo para todos los aficionados a las aventuras conversacionales. Pero no estamos aquí para añorar viejas glorias sino para hablaros de «Sherlock Holmes consulting detective», el primer juego en CD-ROM que incluye cerca de 90 minutos de imagen real animada con sonido digitalizado.



Las animaciones que contiene el programa se pueden considerar verdaderamente revolucionarias.



Sólo con un ordenador rápido conseguiremos la fluidez necesaria para sincronizar perfectamente imagen y sonido.

TRES MISTERIOS ENTRE EL SMOG

Este CD para Pc incluye tres casos que nos van a obligar a viajar por Londres, interrogar sospechosos, examinar objetos y, en general, reunir las evidencias necesarias para detener al culpable de cada crimen. El juego se maneja por iconos sobre un mapa de la capital inglesa y en su parte central se abrirá, cuando sea necesario, una ventana, que es posible manejar con una serie de controles similares a los de un vídeo, en la que podremos ver y oír a los personajes que estemos interrogando. Además, antes de cada aventura, el propio Holmes nos dará una somera introducción junto a su inseparable Watson sobre el caso que estamos investigando.

La idea de Icom es que asistamos a la proyección de una película en la que nosotros seamos protagonistas. Tanto las imágenes como el sonido se pueden repetir las veces que queramos, ya que puede haber una pista en cualquier lugar, y son de una increíble calidad.

DO YOU SPEAK ENGLISH?

«Sherlock Holmes» cuenta con el mismo problema que la mayor parte de los primeros lanzamientos en nuestro país de CD-ROM: está completamente en inglés y no va a ser traducido. La posibilidad de manejar todas las imágenes como en un vídeo posibilita, a fuerza de escuchar una y otra vez, y si tenéis algo de idea del idioma natal de Conan Doyle, que se lleguen entender con relativa facilidad las palabras de los sospechosos. Pero de cualquier modo, cuesta introducirse en el juego si no se tiene la suficiente fluidez lingüística. Una auténtica lástima porque ver y oír un programa como éste es toda una gozada. No tenéis más que examinar las pantallas que acompañan a estas líneas para haceros una idea de la calidad visual del juego.

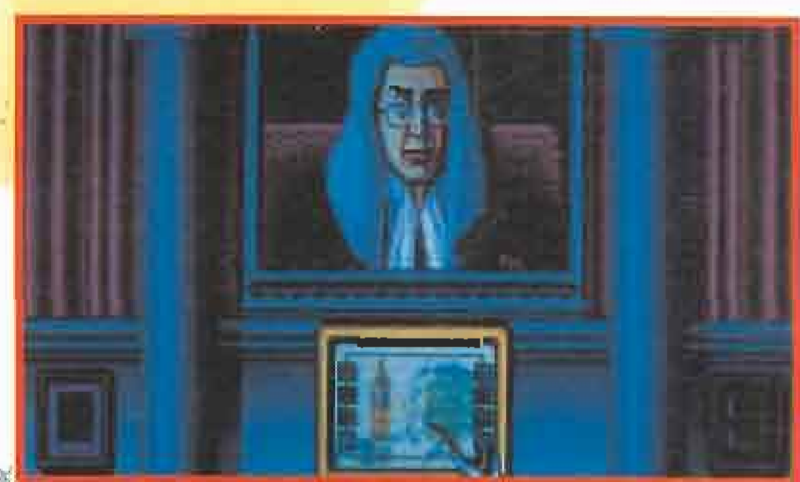
Junto a estos aspectos técnicos cabe reseñar también que los tres casos están muy bien estructurados y son lo suficientemente interesantes como para que deseemos continuar la investigación sin descanso. Vamos, que es adictivo a tope.

Icom, de los que en Europa desconocíamos todo hasta el momento, ha realizado un juego genial. El soporte, Compact Disc, era imprescindible para que el resultado final fuera tan extraordinariamente bueno. Hay que descubrirse y aplaudir ante un lanzamiento de esta envergadura.

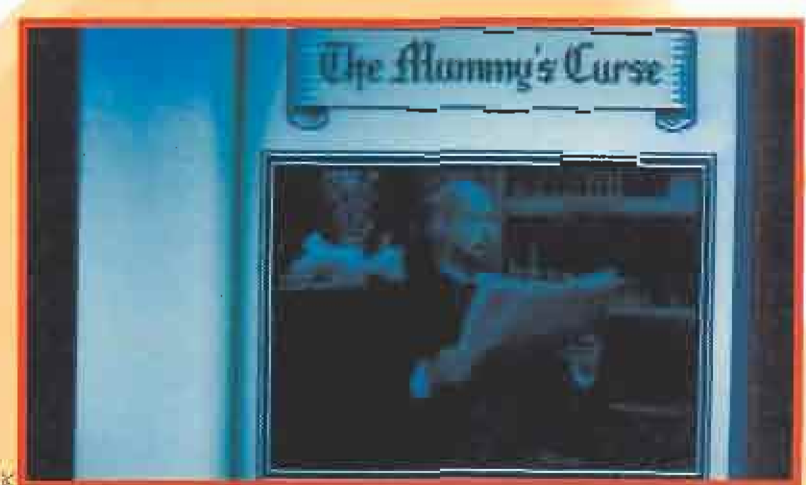
J.G.V.



Los amantes de las novelas de detectives tenemos en este CD ROM la oportunidad de resolver tres emocionantes casos junto al legendario Sherlock Holmes.



Para poder disfrutar a tope con este interesantísimo compact vamos a tener que entender el idioma inglés con bastante fluidez.



Watson, Lestrade e incluso Moriarty tendrán un papel muy importante en los misterios que se nos presentan durante el juego.

EL REY GRAHAM APRENDE A HABLAR



KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!

- SIERRA
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Aventura Gráfica**

Imaginad que volvéis a casa y os encontráis con que sólo quedan los cimientos. Además, y por si fuera poco eso de quedarse sin hogar, vuestra familia ha volado con el edificio. El único testigo de los acontecimientos ha sido un búho sabihondo y charlatán que os cuenta una extraña historia de brujos buenos y malos. Vamos, un buen lío. Pues esto, a grandes rasgos, es lo que le ocurre al Rey Graham, el personaje estrella de Sierra, en la quinta entrega de sus aventuras. Vuestra misión será ayudarle a recuperar el castillo con todos sus habitantes sanos y salvos, y para conseguirlo, os lo aseguramos, vais a tener que sudar la gota gorda.

IGUALES PERO DISTINTAS

Ya habréis adivinado, porque seguro que casi todos conocéis este juego, que la versión que ahora nos ocupa tiene el mismo argumento y desarrollo que la que salió hace ya algún tiempo únicamente en diskettes. De hecho, entre ellas sólo existe una diferencia: el «King Quest V» en CD-ROM no tiene un sólo texto en pantalla. ¿Cómo?, ¿he oído bien?



Graham tienen ante sí quizás la tarea más difícil de su vida: rescatar a su familia y a su castillo.

Pues sí, de verdad lo que vais a tener que afinar mucho será el oído porque Sierra ha digitalizado los textos y Graham y sus compañeros de aventura hablan perfectamente, en inglés, eso sí, pero perfectamente. Maravillas del CD-ROM.



Cedric nos dará pistas importantes para conseguir terminar la aventura sin que nos maten demasiadas veces.

Cuando es necesario interactuar con otro personaje se abre una ventana en pantalla y en ella aparece Graham junto a su interlocutor. Acto seguido escucharemos en los altavoces de nuestro multimedia el diálogo, los diferentes efectos sonoros y la música con perfecta nitidez.

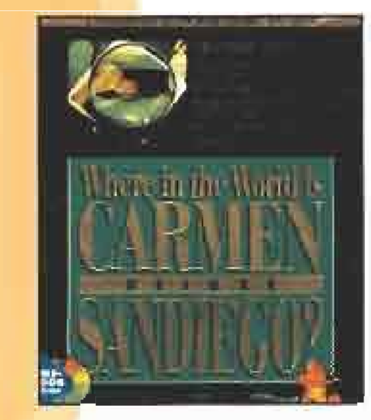
Para disfrutar a tope con el juego tampoco hace falta tener un equipo impresionante. Basta con un 286 con tarjeta de audio que acepte síntesis de voz, o lo que es casi lo mismo que contenga un chip DAC y, lógicamente, un CD-ROM.

La forma de controlar el juego es la misma que en la versión de discos. El ratón será imprescindible.

«King Quest V» en su versión para disco digital tiene el único hándicap del idioma y nos tememos que es bastante improbable que sea traducido. Por lo tanto este CD-ROM se queda casi únicamente para coleccionistas y, además, bilingües. En todo caso este «King Quest V» es sólo un prolegómeno de lo que nos espera, un aperitivo de gran calidad que nos permite intuir con claridad lo que el futuro en el campo del software de entretenimiento nos va a deparar en breve.

J.G.V.

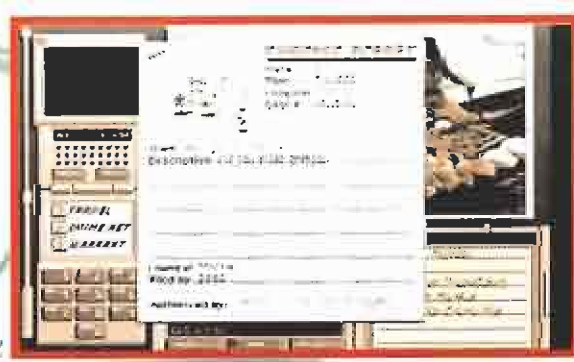
SU TIEMPO ES ORO



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO DELUXE

- **BRODERBUND**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Videoaventura/Educativo**

Con un simple vistazo a este programa que aquí comentamos, podemos llegar a la fácil conclusión de que la Carmen Sandiego que se ha paseado en floppy por los PCs y los Amiga es una vulgar ratera comparada con la que roba dentro del CD-ROM. Como decimos, es muy fácil llegar a esta evidencia, entre otras cosas porque no hace falta ser un genio para saber que las posibilidades, de todo tipo, que ofrece este formato son enormemente superiores a las hasta ahora conocidas.



Aprender jugando es la idea básica con la que están realizados los juegos de la serie Carmen SanDiego.

UN PROGRAMA DE LUXE

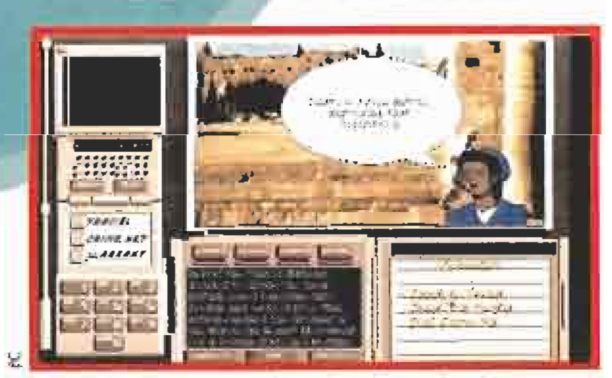
Si empezamos por atender al título que la firma Broderbund ha puesto en ésta última entrega, cuya coletilla final es "deluxe", pronto podremos hacernos una idea de lo que nos espera.

Como en sus antecesores, nuestro objetivo es capturar a Carmen Sandiego y a toda su banda, compuesta por veinte villanos, persiguiéndola por todo el mundo (alrededor de 60 países y 16 mapas descriptivos). Lógicamente también hay claras diferencias y el idioma es una de ellas. Nos tememos que Carmen no se ha decidido a hablar en castellano. ¡Lástima!



Para detener a un sospechoso tendremos que recoger pistas suficientes a lo largo de nuestros viajes.

Una diferencia bastante evidente de esta edición "deluxe" respecto a otros formatos es la complicación de los casos que tenemos que resolver . Una muestra: "El sospechoso se esconde detrás de una famosa columna que se encuentra en un país situado en el paralelo 35", nos dice un hombrecillo al que hemos consultado en la isla de Pascua. ¿? Al contrario de lo que ocurría en las versiones editadas en disquetes, en ésta como no hagamos uso del librote que acompaña al juego, estamos prácticamente perdidos. Así que nos vemos inmersos en una búsqueda bastante difícil, en la que la suerte será nuestra mejor aliada, a pesar de disponer de unas 3200 pistas.



Para conseguir información es importante contactar a menudo con la central del servicio de detectives Acme.

MUCHOS MEDIOS

También la puesta en escena es más espectacular. La pantalla aparece dividida en diferentes zonas y cada una da acceso a varios menús repletos de opciones; bastantes más que en las anteriores versiones. Gracias a un videoteléfono, por el que aparecen los más pintorescos personajes, tendremos acceso a todas las pistas que nos llevarán a resolver cada caso. Warrant es un hombrecillo cibernético con una peculiar voz, que nos aclara si lo estamos haciendo bien o mal. Pulsando la opción "Crime Net", podremos entrar en contacto con nuestra organización para pedirles consejo. Otras dos buenas posibilidades que nos ofrece esta nueva Carmen Sandiego son: una pequeña agenda en la que tenemos apuntado todas aquellas cosas y personas a las que tenemos que atender en cada país que visitemos y el "country button", con el que podemos avanzar en nuestra investigación o dar marcha atrás.

La mezcla de imagen real y animación está perfectamente lograda en este programa de Broderbund.

A pesar de todos los nuevos detalles mencionados, lo que realmente logra dejarnos boquiabiertos, como en todo CD-ROM que se precie, son las imágenes y las animaciones. Así, los escenarios digitalizadas que salen de cada país son realmente espectaculares y los personajes que nos ayudan y a los que tenemos que coger están muy logrados y dan mucha vida al juego.

Carmen Sandiego puede estar muy orgullosa que cómo le ha ido en la vida. Se ha hecho rica y famosa robando y, además, le añaden el apellido Deluxe. Después de esto ya se puede retirar tranquila, hasta que alguno de vosotros logre capturarla en su retiro...

F.J.G.

PELIGRO EN LA GALAXIA

STELLAR 7

- **DINAMIX/SIERRA**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Arcade**

Hace bastante tiempo fue comercializado fuera de nuestras fronteras, en sus versiones de ST y PC, este «Stellar 7» que hoy nos ocupa. Fue uno de los primeros juegos que lanzó la compañía americana Dinamix, firma que lleva asociada a Sierra desde hace tiempo.

La historia de «Stellar 7» es, para los que no la conozcáis, bastante típica: un imperio intergaláctico en peligro, sin apenas recursos, una nave salvadora, un piloto muy competente y unos malos muy malos. Esta versión en CD-ROM nos ofrece además unas imágenes de presentación realmente espectaculares, gracias a las cuales los protagonistas de este simulador de vuelo nos sitúan en la historia.

Algunas de las pantallas de la cabecera de «Stellar 7» tienen una factura impecable pero donde se han conseguido los mejores resultados ha sido en la realización de los gráficos que envuelven al juego. Este entretenimiento vectorial que pilotamos con toda la seguridad que las teclas de nuestro PC nos permiten, se desplaza rápidamente por un planeta plagado de enemigos que debe destruir. La efectividad de nuestros disparos en este «Stellar 7» es muy relativa, según donde situemos nuestro objetivo con respecto al posible contrario, y la velocidad que empleemos a la hora de pulsar el botón de disparo del joystick.

UNA NUEVA DIMENSIÓN

Lo venimos repitiendo a lo largo de todos estos comentarios. La calidad que tienen los juegos en CD es mucha y se hace patente también cuando hablamos de clásicos arcades. El sonido que rodea la aventura también es muy bueno y ayuda mucho a alcanzar el gran nivel de efectismo con que cuenta el juego.



«Stellar 7» nos traslada a una galaxia remota galaxia dónde una vez más deberemos salvar a la humanidad.



Los gráficos vectoriales del juego están realizados en 256 colores, ventajas del CD Rom.

La única pega de este «Stellar 7» es que presenta pocas novedades respecto al primer programa editado por Dinamix. Confiamos en que esto no se convierta en una norma y pronto comiencen a desarrollarse versiones específicas con detalles novedosos. Es lógico presuponer que los usuarios de equipos multimedia esperen encontrar programas que saquen partido al potencial que el formato CD-ROM en teoría implica. Con todo, «Stellar 7» tiene las suficientes facultades como para ocupar un buen lugar dentro de nuestra colección de CD-ROM.

F.J.G.

HÉROES DE ACERO

M1 TANK PLATOON

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Simulador**

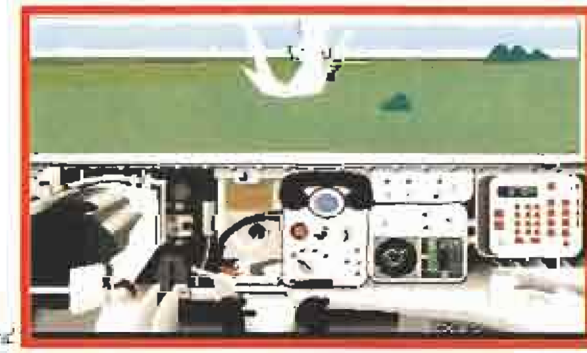
Basándose en una de las mejores máquinas de combate de la actualidad, el tanque M1 Abrams, Microprose programó hace algún tiempo uno de los títulos más exitoso de su catálogo. Por tanto no era de extrañar que uno de sus primeros productos en CD-ROM fuera este «M1 Tank Platoon».

Para dominar este simulador no basta con conocer a la perfección los secretos del carro de combate más poderoso del mundo. Acabar todas las misiones que incluye implica también unas grandes dotes de estrategia. La idea básica de «M1 Tank Platoon» no es simplemente conducir este monstruo mecánico, sino comandar una patrulla de cuatro blindados con cuatro soldados en cada uno de ellos. Podremos situarnos en cualquiera de los dieciséis puestos posibles y desde allí dirigir las acciones de nuestra escuadra.

«M1 Tank Platoon», aunque sea un poco antiguo en su diseño es uno de los pocos juegos en CD que cuenta con manuales en castellano. El manual es de los clásicos de Microprose, amplio y descriptivo, y permite una rápida introducción a la simulación tras la lectura de unas pocas páginas. La inclusión de un teclado adicional de cartón para colocar sobre el del ordenador con un resumen de los comandos os ayudará también mucho en llegar rápidamente a dominar los secretos del programa. La parte peor del juego es que tampoco en este CD se han llegado a explotar las posibilidades del nuevo formato, y la simulación es idéntica a la versión en disquetes.



Para dirigir nuestra patrulla con precisión deberemos siempre estar muy atentos a los mapas de la zona.



En los gráficos del juego se nota que ya ha pasado bastante tiempo desde que se programó.

EL ESTIGMA MICROPROSE

Esta versión multimedia de «M1 Tank Platton», aunque ha sufrido el paso del tiempo en su aspecto gráfico, no ha perdido un ápice de su jugabilidad y continúa siendo, largo tiempo después de su creación, un programa con amplias posibilidades para los amantes de la simulación y la estrategia. Microprose hace las cosas tan bien que el tiempo no pasa por ellas, o casi. Esperamos impacientes poder comentar en breve un programa creado específicamente para CD.

J.G.V.

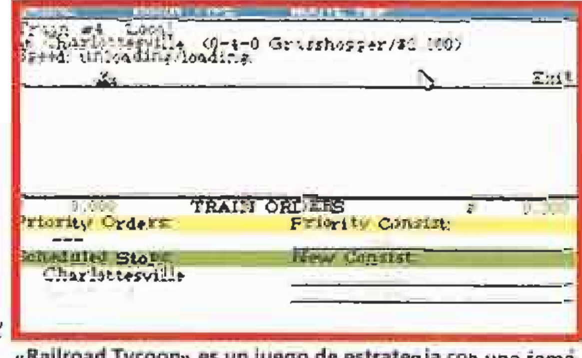
¡PAPA, COMPRAME UN TREN!

RAILROAD TYCOON

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Simulador/Estrategia**

Si de pequeño jugabas con trenes eléctricos y ahora echas alguna vez de menos esos momentos, no te preocupes. Microprose va a poner en tus manos algo que, no sólo te va a hacer considerar aquellos juguetes como una nadería, sino que te va a permitir trasladarte en el tiempo hasta los comienzos del ferrocarril, para que, con un poco de habilidad y otro tanto de suerte, llegues a crear todo un imperio. Así podrás cumplir tus antiguos sueños: tener un tren para ti solito.

No penséis que un juego de trenes equivale a un tren de juguete, porque si teníais esa idea estáis muy equivocados. «Railroad Tycoon» es un simulador perfecto de una época, la época dorada del ferrocarril, y en su concepción ni vamos a actuar de maquinistas ni nada por el estilo. Nuestro trabajo consistirá en convertirnos en las mentes pensantes que tomen las decisiones y muevan los hilos necesarios para sacar a flote una compañía de ferrocarriles.



«Railroad Tycoon» es un juego de estrategia con una temática absolutamente original.

PIENSA CON LA CABEZA

Inicialmente tendremos que elegir el escenario donde desarrollaremos nuestra acción, partiendo con un capital de un millón de dólares que es preciso invertir sensatamente si queremos que nuestra compañía obtenga beneficios. Tendremos que elegir dos ciudades que interese comunicar, bien por sus industrias, su comercio o cualquier otro factor. Desde una de ellas comenzaremos la vía y construiremos las estaciones, puentes, túneles y demás elementos a tener en cuenta. A partir del momento que inauguremos la línea, habrá que preocuparse de mantenerla convenientemente en función de los propósitos de cada ciudad, realizando las inversiones pertinentes para ir mejorando las vías, comprando nuevas locomotoras, etc.



Nuestra misión en este juego es levantar un auténtico imperio ferroviario sobre los Estados Unidos.

MENÚS DE FUNCIONAMIENTO

A pesar de que deberemos mantener controlados un buen número de factores, los principales puntos que tendremos que usar al comienzo de cada partida, serán el Menú de Displays y el de Construcción. El primero le manejaremos para trabajar sobre el plano de la zona que nos interese en diferentes escalas. La escala más detallada será la que usemos para todo el proceso de construcción de puentes, colocación de vías, etc.

Una vez metidos de lleno en el negocio, será también aconsejable ir vigilando de vez en cuando el menú de reportes en el que veremos la evolución de nuestra compañía y las necesidades que tienen que ser atendidas en todo momento.

Aunque en esencia, esta versión de «Railroad Tycoon» no difiere en mucho de las conocidas hasta ahora, está realizada con el mismo detalle y la misma calidad y por tanto es de agradecer que se acuerden de este nuevo formato, que es el CD-ROM, a la hora de reutilizar juegos de tanto nivel (y tan poco fáciles) como este. Si eres un afortunado poseedor de un multimedia, este es un programa que no deberás pasar por alto.

F.D.L.

¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE !

WING COMMANDER

- ORIGIN
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Arcade**

En las profundidades del espacio se está desarrollando una terrible batalla. Los Kilrathis están atacando los planetas de la Federación Terrestre. Estamos en el siglo XXVII y nuestra misión es dirigir una escuadrilla de ataque para defender nuestra galaxia del Imperio Kilrath. Esto es «Wing Commander» y el destino de la Federación está en tus manos.

VIAJE A LAS ESTRELLAS

Un programa como éste no necesita más presentación que unas pocas líneas porque estamos seguros que todos lo conocéis ya. Existen pocos juegos en el mercado tan completos como éste. «Wing Commander» contiene algunos de los mejores gráficos que se han visto en el mundo del videojuego. La presentación, las imágenes entre una misión y otra, la secuencias animadas que se suceden tras algunos acontecimientos y los gráficos en general de las escenas de combate, tienen una calidad elevadísima. El nuevo formato en que aparecerá este juego permite que mantengamos nuestro disco duro libre de la ingente cantidad de megas que el programa, en su versión en disquetes, necesitaba.



«Wing Commander» es un programa en el que vas a necesitar todas tus habilidades como piloto estelar.

Claro que eso no implica que para disfrutar de este «Wing Commander» en CD-ROM siga siendo casi imprescindible un ordenador 386 con una buena cantidad de memoria extra. Las ventajas del Compact Disc pasan también porque los muchachos de Origin han incluido en él los dos discos de misiones que aparecieron tras la salida del juego original.



Esta versión en CD no incluye ninguna mejora excepto el incluir los dos discos de escenarios que salieron tras el juego.

No todo son pros en este «Wing Comander», en su contra está el que el juego sea absolutamente idéntico a la versión anterior. No hay ninguna mejora ni auditiva ni visual sobre lo que se podía ver en el original. Hubiera sido interesante que Origin incluyera una nueva banda sonora o incluso alguna animación extra, pero no lo han hecho y el programa se resiente de ello.

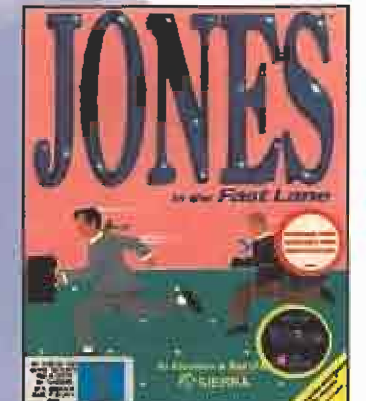
Las animaciones conseguidas por los programadores de Origin están entre las mejores que hayáis visto en Pc.

UN AMPLIO ABANICO DE MISIONES

Los aficionados a las epopeyas galácticas tienen en este CD-ROM una posibilidad de diversión casi infinita, «Wing Commander» tiene misiones para dar y tomar, algunas muy sencillas, las primeras, y otras bastante complicadas, las extras, a veces tanto que sólo Luke Skywalker sería capaz de terminarlas con éxito. El espectáculo está servido. La prueba de ello la tenéis en la misma introducción del juego: una orquesta sobre la que un travelling de la cámara nos conduce al logotipo de Origin, de allí, a las estrellas, el resto de la aventura lo tendréis que poner vosotros.

J.G.V.

COMO LA VIDA MISMA



JONES
IN THE FAST LANE

- **SIERRA**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Videoaventura/Simulador/Estrategia**

Allí estaba yo, en la mísera calle, sin estudios y sin trabajo. Mientras paseaba por la acera, veía con envidia como los yuppies entraban y salían de sus lujosos apartamentos para dirigirse a su lugar de trabajo o para ir al banco a encargarle al "broker" una nueva inversión en acciones de la empresa enlatadora de carne de cerdo, que dicho sea de paso, es lo que me hacía falta a mi, una buena comida. Ya no podía aguantar por más tiempo el estridente sonido que salía de mi interior cada vez que pasaba por delante de la hamburguesería de la ciudad y decidí darle un giro de 180 grados a mi triste vida. Sin experiencia, no encontraría un gran trabajo pero, con paso firme me acerqué hasta la oficina de empleo, conseguí un puesto en la cadena de montaje de una fábrica y me inscribí en la universidad dispuesto a conseguir todo aquello que la sociedad estuviera dispuesta a ofrecerme. Pronto mucha gente llegaría a oir hablar de mi. Por cierto, aún no me he presentado, mi nombre es Jones.



«Jones in the fast lane» trae hasta nuestro ordenador la ajetreada vida del ejecutivo norteamericano.

COMO LA VIDA MISMA

Así podría comenzar la historia de Jones o la tuya propia si te decides a conseguir este juego. «Jones in the fast lane» es una nueva aventura de Sierra en formato CD-ROM, que te ofrece la oportunidad de ver lo que te depara la vida, o casi, según a lo que aspires en esta sociedad.



Todas las imágenes que aparecen en el juego están digitalizadas y perfectamente animadas.

En un principio deberás elegir tus objetivos en aspectos de felicidad, trabajo, dinero y educación, para después lanzarte a buscarte la vida lo mejor que puedas para satisfacerlos. En tu lucha por escalar puestos en la sociedad, competirás con otros tres jugadores o bien contra el ordenador, teniendo en cuenta que éste es un juego de decisiones lógicas, esto es, no puedes entrar a trabajar de ingeniero si antes no has superado el nivel requerido de estudios, o puedes caer enfermo si te dedicas a pasar hambre para ahorrar (con la consiguiente factura del doctor).

Lo primero que deberás hacer es encontrar un trabajo sencillo y una vez conseguido hacer como en la vida misma. Debes procurar ahorrar, comer, comprarte la ropa adecuada según el trabajo que tengas, estudiar para ser alguien en la vida (como nos dicen nuestros papás), y también relajarte y divertirte o, incluso puede que te toque la lotería (¿y por qué no?). Puedes, si tienes suficientes fondos, dedicarte a invertir en bolsa o comprarte un lujoso apartamento donde descansar, aunque ¡ojo!, no lleves demasiado dinero por la calle ya que anda suelto un ladronzuelo que puede echar por tierra tus ilusiones.



Tendremos que comer regularmente para mantener nuestras energías y poder rendir en el trabajo.

UN PASO ADELANTE

Aunque, la verdad, no está muy claro si este programa es un juego de mesa interactivo o una simulación, te lo puedes pasar muy bien intentando llegar a ser un gran ingeniero o, si tienes muy mala leche, dedicarte a jugar sucio con el resto de competidores y ser un auténtico "tiburón".

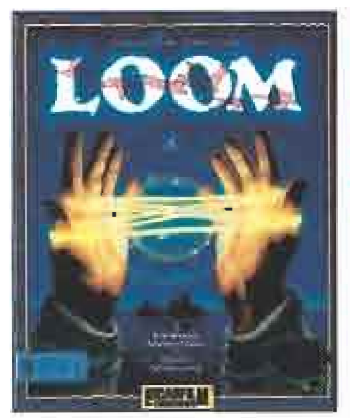


Los retrasos al llegar por la mañana a la fábrica nos supondrán una penalización económica.

Lo más destacable de esta versión del «Jones in the fast lane» son, sin duda, las animaciones de algunos personajes y sus voces invitando a matricularnos en la universidad o a comprarnos una hamburguesa, que vienen posibilitadas por la gran capacidad y calidad digital del formato CD. Sierra siempre ha ido un paso por delante, en muchos aspectos, en el mundo de los juegos y, desde luego, ahora no piensan quedarse atrás sin subirse al tren de los programas en CD-ROM (véanse sino «King's Quest V» o «Mother Goose» por poner algunos ejemplos). Así que ya sabes, si dispones de un PC 286 o superior, con una unidad CD, una de las muchas tarjetas de sonido existentes y un mínimo de 640 k de memoria, disponte a buscarte la vida con Sierra y con Jones, por supuesto.

F.D.L.

LA ÉPOCA DE LOS GRANDES GREMIOS



LOOM

- LUCASARTS GAMES
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Aventura Gráfica**

Aquella noche todo parecía estar en calma. Las olas llegaban a morir plácidamente en la playa, la luna estaba en su plenitud y lo único que indicaba que no me hallaba solo eran las luces de la aldea junto al mar. De vez en cuando me gustaba acercarme hasta el viejo árbol de la colina para reflexionar y contemplar la puesta de sol. Sin embargo, esa noche no todo estaba tan calmado como en principio parecía aparentar. Estaba completamente absorto en mis pensamientos cuando algo vino a distraerme. Ante mis atónitos ojos, una pequeña luz se paró delante de mí y comenzó a hablarme. Algo ocurría en la aldea y debía bajar a consultar a los Ancianos.

ALGO CONSAGRADO

Seguro que la mayoría de vosotros ha reconocido el inicio de esta historia que no es otra que la del estupendo «Loom». El juego creado por Lucasfilm es ya todo un clásico de las aventuras gráficas y el hecho de que volvamos a acordarnos de él no es por casualidad. Lucasfilm, siempre dispuesta a apostar por el futuro, ha desarrollado la versión CD-ROM del juego, que nos disponemos a comentar.

Nada más introducir el disco, nos daremos cuenta de las indudables ventajas que el formato CD-ROM aporta, mientras una voz nos saluda con un "Welcome to the Age of the Great Guilds". La increíble capacidad que ofrecen los pequeños discos compactos nos permitirá disfrutar de una versión genial, hablada en su totalidad –en inglés, eso sí–, con una fantástica presentación gráfica en pantalla de 256 colores y una fenomenal ambientación musical que te hará olvidar de todo lo escuchado hasta ahora ya que la banda sonora tiene una calidad digital increíble con salida directa a través de la unidad CD.

Una estupenda opción que nos ofrece esta versión, pasa por elegir entre jugar tal cual o bien que, al mismo tiempo que los oímos, podamos leer los diálogos, lo cual nos vendrá de perlas si no tenemos nuestros oídos demasiado acostumbrados a la lengua inglesa. Por si todo lo dicho hasta ahora os parece poco, se adjunta con el juego un segundo CD en el que escucharemos una introducción dramatizada de la historia de «Loom» y su banda sonora durante nada menos que ¡30 minutos! Para disfrutar de esta pequeña maravilla no son necesarias grandes transformaciones en tu ordenador, basta con que el PC incorpore una unidad CD, disponga de un 286 o superior y tengas donde conectar la salida de audio.



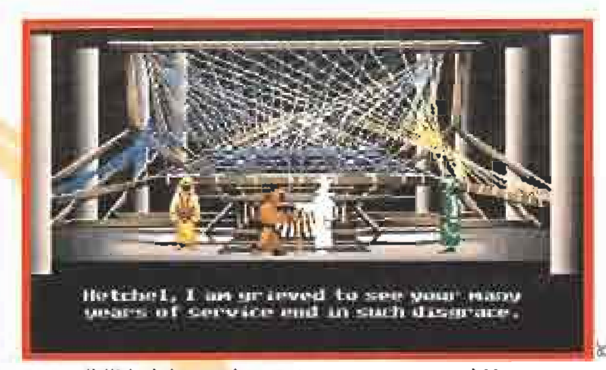
La era de los Grandes Gremios es la época en la que transcurren las aventuras de nuestro amigo Bobbin.

LO NECESARIO

Con este equipamiento ya serás capaz de adoptar la personalidad de Bobbin Threadbare e intentar salvar al universo de las fuerzas del mal que están a punto de desencadenar acontecimientos apocalípticos. Mediante una sutil combinación de magia y notas musicales, gracias a los poderes de un, en apariencia, vulgar bastón, lanzarás multitud de encantamientos que harían palidecer de envidia al mismísimo Merlín. Como es lógico en este tipo de programas, deberemos investigar y examinar hasta la saciedad, con la ventaja de que nuestro protagonista no sufrirá una muerte sorpresiva cuando menos lo esperemos. La facilidad de manejo es una de las notas dominantes del juego y, al igual que en anteriores versiones, con sólo pinchar con nuestro cursor en el objeto que nos interese, obtendremos toda la información necesaria sobre el mismo, sólo que en esta ocasión será de viva voz.



Para jugar en «Loom» necesitarás un buen oído musical y unas grandes dotes de imaginación.



La posibilidad de que los textos aparezcan también en pantalla evita que tengamos que entender el inglés hablado.

Lo único que deberemos hacer para disfrutar a tope de esta versión será ponerle un mínimo de ganas y tendremos diversión asegurada y entretenimiento a raudales. El futuro de los videojuegos pasa por la incorporación progresiva a nuestros ordenadores del formato y, aunque esta sea la primera vez que oímos hablar de esta nueva versión del «Loom», con toda seguridad no será la última.

F.D.L.

ERASE UNA VEZ...



MOTHER GOOSE

- SIERRA
- Disponible: **PC CD-ROM**
- **Videoaventura/Educativo**

Erase una vez un juego que se llamaba «Mother Goose» en el que el protagonista era un pequeño que apenas levantaba unos centímetros del suelo. Este chiquitín voló por entre las nubes, sobre una enorme y blanca ave, al país de Mamá Ganso, una tierna abuela que necesitaba de su ayuda. La anciana pidió al niño que hasta su casa llegó, que socorriera a todos los habitantes de su aldea, los cuales habían perdido una serie de objetos. Compadecido por la candidez de la abuela y la tristeza de los personajes que moraban en aquel valle, nuestro pequeño héroe se dispuso a buscar las cosas que devolverían la sonrisa a sus propietarios. Así que, ni corto ni perezoso, comenzó a caminar por entre las casas y los árboles del pueblo de Mamá Ganso. Por allí encontró a una pareja de ancianos que habían perdido el jamón que iban a comer en el almuerzo. También se tropezó con una hermosa pastora que había extraviado a sus ovejas. El mismo Gato con Botas le pidió que recuperase su violín y una pareja de granjeros le rogaron que encontrase el cubo de su pozo.



«Mother Goose» es casi como un cuento de hadas, una historia con un argumento "light" pero muy atractivo.

UN CUENTO UNIVERSAL

Erase una vez un juego que se llamaba «Mother Goose», que se jugaba en CD-ROM, que era ideal para niños mayores de once años y gracias al cual se aprendían fácilmente tanto cuentos clásicos como canciones tradicionales, al igual que despertaba la imaginación que sus jovencísimos usuarios y les hacía poner en práctica su recién estrenada intuición.



Basado en el popular juego de las parejas, este CD es uno de los pocos que podréis escuchar en español.

Era un juego que en esta versión en CD-ROM estaba traducido a cinco idiomas (japonés, francés, alemán, inglés y español) para que podamos entender a los protagonistas cuando nos hablen, que contenía detallados dibujos de fondo, creados por especialistas en el género, y cuya caracterización de personajes era realmente simpática.



Mamá ganso tiene un problema en su país, a todos sus habitantes se les ha perdido un objeto.

Erase una vez un juego creado por Roberta Williams, una de las mejores diseñadoras de juegos de los Estados Unidos y fundadora de la compañía Sierra, gracias al cual ganó el Premio al Mejor Juego para Niños en 1990. Un juego que ya tuvo una entrega en PC, que no llegó a ser distribuido en Europa y que por fin aparece en su versión en CD-ROM.

COLORIN COLORADO...

Erase un vez un juego que se llamaba «Mother Goose», que era, por así decirlo, demasiado tierno. También muy fácil de jugar, hasta el punto que en ocasiones resultaba bastante "evidente", y en el que la mayor satisfacción de conseguir los objetos que teníamos que buscar, era ver la alegría desbordante de sus propietarios cuando los recuperaban.

Erase una vez un juego para niños mayores de once años, en un mundo en el que los pequeños de esa edad tardaban segundos en resolver los más complicados juegos de CD-ROM. Y colorín colorado, «Mother Goose» aún no ha empezado...

F.J.G.

DELUXE PAINT II

ENHANCED





Para los aficionados al diseño gráfico por ordenador existen muchas clases de productos. Pero pocos hay en el mercado que igualen las prestaciones del «Deluxe Paint II Enhanced» con un precio tan ajustado como el de este programa. Mientras esperamos la llegada de las nuevas versiones que Electronic Arts está preparando para nosotros, vamos a dar un completo repaso a este sensacional paquete gráfico. Preparaos para ser unos maestros del dibujo computerizado.

■ELECTRONIC ARTS ■Disponible: **PC**

Hace ya unos cuantos años, Electronic Arts lanzó al mercado una aplicación que hizo las delicias tanto de aficionados como de profesionales de la edición. El problema radicaba en que la única versión existente era compatible solamente con el Commodore Amiga. Pronto los chicos que componen el grupo de Electronic Arts se dieron cuenta de que el tema interesaba bastante más de lo que ellos en un principio habían supuesto.

Así fue como nació «Deluxe Paint» para PC, pero el ojito derecho seguía siendo Amiga. Incluso posteriormente se incluyeron para dicho ordenador opciones que permitían crear curiosas animaciones. Era el paquete bautizado como «Deluxe Paint Animation». Pero, ¿qué sucede con los usuarios de PC?

Parece ser que después de hacerse esta pregunta, se decidió hacer algo absolutamente completo, de fácil manejo, con infinitas posibilidades, que se llamó «Deluxe Paint II Enhanced» y que hoy llega a nuestras páginas.

Para todos los que ya conocéis anteriores versiones de este magnífico programa de Electronic Arts, «Deluxe Paint II Enhanced» os resultará bastante más sencillo de utilizar.

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Para los que conocéis anteriores versiones de «Deluxe Paint», no supondrá gran dificultad su manejo. Quizá los novatos tengáis que leer el completo manual de instrucciones más detenidamente. «Deluxe Paint», funciona como lo podría hacer el mejor procesador de textos, con la única salvedad de que no corta ni mueve frases, sino imágenes.

Primeramente, al cargarlo deberéis elegir una de las múltiples opciones de resolución de vídeo. Esto es, tarjeta gráfica, tamaño de la pantalla y número de colores en la paleta. Siempre que vuestros monitores lo permitan, procurad elegir una resolución que ofrezca 256 colores, MCGA o SVGA. Esto hará, que tengáis más versatilidad en cuanto a colores y gradientes se refiere.



Es posible crear un pincel con una parte de la imagen. Luego, con esa selección en memoria, podrás retocarla a tu gusto para realizar cualquier efecto.



Un color translúcido te servirá para poder dibujar sobre el fondo sin borrarlo. Es algo así como crear una máscara pero bastante más versátil.



Las operaciones con ficheros se pueden realizar desde dentro del programa, sin necesidad de salir al sistema y tener luego que volver a entrar en el Deluxe Paint.

LOS MENÚS DESPLEGABLES

La barra de menús está situada en la parte superior de la pantalla y ofrece muchas posibilidades. Estas son:

– Ficheros: todas las operaciones posibles, como cargar, grabar, imprimir, etc...

– Pinceles: que pueden ser creados por nosotros o sacados de los que el programa incluye. Podremos cargar, grabar y usar una serie de utilidades para modificar estos pinceles, como girar, distorsionar, etc...

– Técnicas: diferentes posibilidades que ayudan a realizar tareas que sin ellas sería bastante más complicado o incluso imposible.

– Máscara: crear máscaras de dibujo. Esta opción es muy útil a la hora de rellenar objetos sobre los cuales existe dibujada una figura en primer plano y que no queremos que se coloree junto con el fondo.

– Fuente: elegir diferentes tipos de letra (ficheros adicionales suministrados con el paquete) y modalidades, que permiten hacer carteles o simplemente incluir en nuestras creaciones las frases o palabras que puedan ser precisas.

– Varios: otras opciones como gestión de paleta o adaptar a los colores de nuestra pantalla los de un pincel recién cargado y que fue creado con otra diversidad cromática.

– Preferencias: copias de seguridad automáticas cada cierto tiempo, para evitar que un corte de corriente se lleve nuestros últimos retoques, controles especiales de pinceles, página de reserva y algunas opciones más.

LA ZONA DE DIBUJO

La zona de dibujo, situada en la parte central de la pantalla, hace en casi todas las ocasiones de papel de trabajo. Junto a la misma se encuentran:

La barra de información (situada inmediatamente debajo de la zona de dibujo). Esta ofrece datos sobre la técnica de dibujo que está seleccionada en un momento determinado, la posición del cursor, etc...

Las herramientas son una serie de iconos,que representan diferentes instrumentos. Existe uno para seleccionar el tipo de pincel (fino o de diferentes grosores) y tres más para determinar como moveremos el pincel por la pantalla. Estos son: línea libre, –permite dibujar a mano alzada–, línea recta, para hacer dibujos en los que no queramos levantar el lápiz del papel y línea curva. Cada uno de ellos tiene también un sub-menú que permite afinar más en nuestras preferencias.

Las figuras poligonales también tienen en este capítulo su apartado. Podremos fácilmente crear rectángulos, elipses, polígonos irregulares o figuras libres que podrán ser a nuestra elección automáticamente coloreadas.

Otra opción importante es el rellenado de áreas o "fill". También pone a nuestra disposición un sub-menú para ajustarnos al contorno de la figura, rellenarla en línea recta y otras muchas más posibilidades. El aerógrafo es, para entendernos, un spray que nosotros llenamos del color deseado y que podemos utilizar para pintar cualquier superficie.

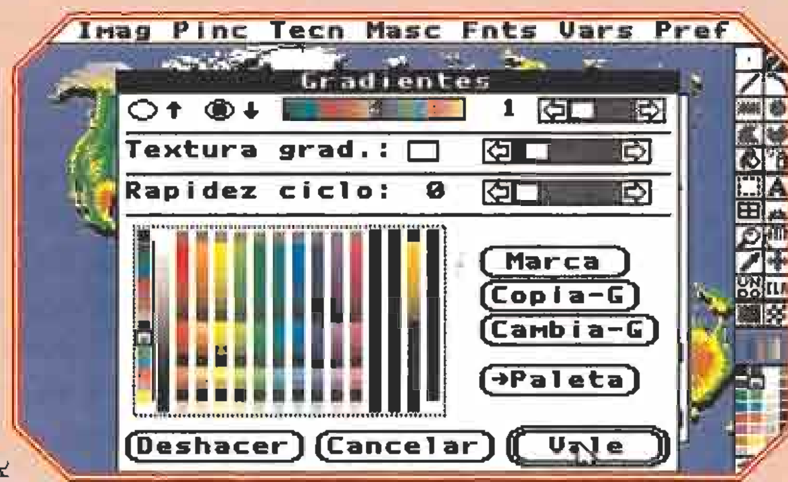
«Deluxe Paint II Enhanced» permite elegir la resolución de pantalla y el modelo de tarjeta gráfica que nuestro ordenador tenga instalada.



Ampliar la imagen, usando la lupa, es la forma más simple de dar retoques a detalles del dibujo que de otra forma serían imposibles de apreciar.

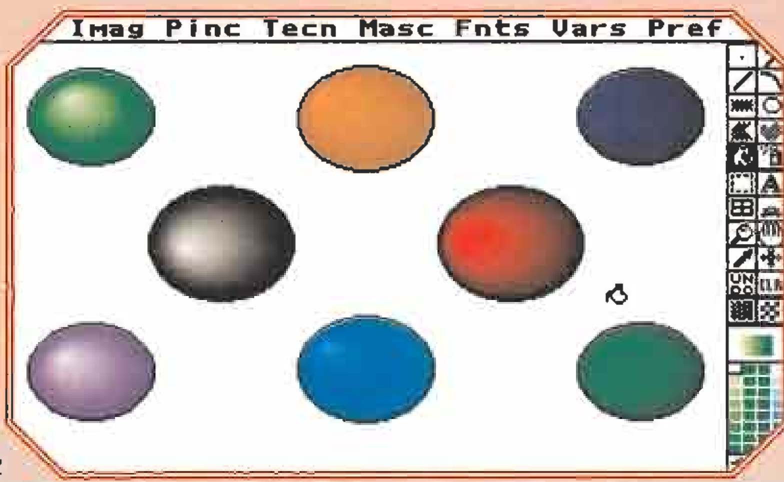


Los efectos de yuxtaposición de imágenes se consiguen con las utilidades de pincel y un poco de inventiva e imaginación.



No hay fondo que no mejore sensiblemente haciéndole un degradado. Es la mejor forma de usar los 256 colores que permite la resolución del MCGA.


Aquí podéis observar un dibujo con resolución diferente a los del resto del artículo. Esta vez se trata del estándar VGA en 640x480 pixels.



Realizar una forma sencilla y rellenarla –hacer un "fill"– con distintos colores es muy simple con las potentes herramientas del programa.

Cuando creemos un dibujo que pensemos utilizar repetidas veces, lo mejor será que con la herramienta "selección de pincel", marquemos su contorno y luego con la opción pincel de la barra de menús, lo salvemos en disco para colocarlo en cualquier creación posterior.

La rejilla y la perspectiva, son dos herramientas muy útiles cuando se trata de utilizar pinceles y/o dar una profundidad (tres dimensiones) al dibujo, algo que quizá sin ellas resultaría francamente complicado.

El icono texto cambia el pincel seleccionado por un cursor a modo del de un procesador de texto, que marca el tamaño y el tipo de la fuente de letra elegida anteriormente.

La lupa aumenta una sección del dibujo y lo amplía a voluntad en la escala deseada. Es una opción muy útil, a la hora de crear detalles de pequeño tamaño.

La mano moverá nuestro dibujo por la pantalla, colocándolo en la posición deseada.

La simetría nos ayudará a dibujar como si lo hiciéramos delante de un número de espejos que nosotros elegimos, originando así contornos simétricos si escogemos dos puntos como referencia, o dibujos originales a modo de caleidoscópio si situamos muchos puntos en pantalla.

Las herramientas que restan, están dedicadas a las diversas opciones de color, trama y gradientes, y dependerán de la resolución de pantalla, excepto las dos finales que servirán para borrar la imagen y anular el último movimiento.

Manuel Garrido López

Y ADEMÁS...



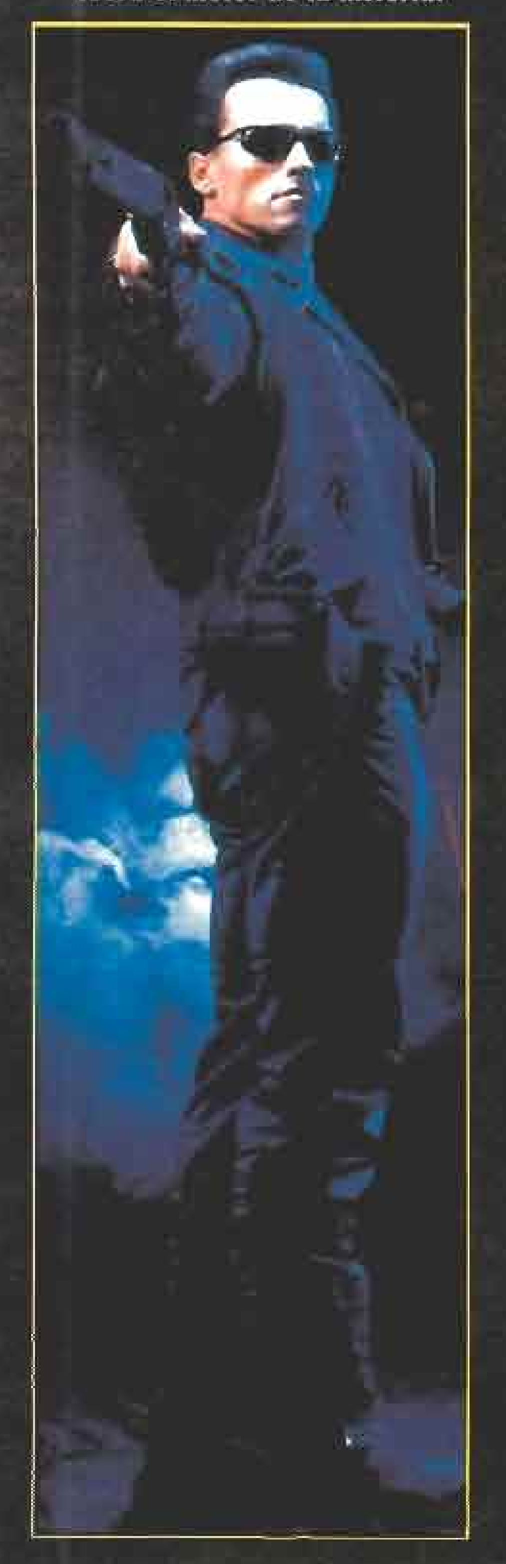
Acompañando al programa, vienen otra serie de aplicaciones muy interesantes para realizar presentaciones ("Gallery"), o fotografías de vuestros programas favoritos. Un pequeño fichero, de apenas 8 Kbytes, llamado «Camera», se podrá cargar en la memoria de nuestro ordenador y seguir trabajando, permitiéndonos sacar las fotos más atractivas de lo que en ese momento estemos viendo con solo pulsar dos teclas (por defecto vienen definidas "Alt+C").

Gracias a estas posibilidades, y otras más como una pequeña utilidad de conversión de ficheros de diferentes formatos a LBM, «Deluxe Paint II Enhanced» se convierte en un programa de edición muy atractivo y que muchos escogeréis, sin duda, entre otros del mercado, debido a su fácil manejo y espectaculares resultados.

Manuel Garrido López

TERMINA

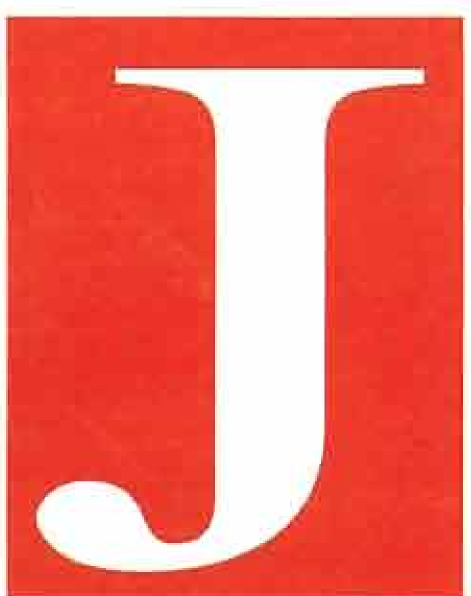
En el verano de 1990, James Cameron se presentó en ILM (Industrial Light & Magic) con un tremendo reto. Buscaba un personaje cuya imagen fuese realizada por medios informáticos, un "terminator" de metal líquido, para su película, «Terminator 2: Judment Day». Este personaje, que recibió el nombre de T-1000, tendría la habilidad de transformarse y pasar, casi automáticamente, de su estado metálico a forma humana, representada por el actor Robert Patrick. El reto era crear, por medio de un potente ordenador, un personaje casi humano y muy creíble, que fuera el motor de la historia.



"La película «Terminator 2» ha reescrito el libro que trata de todo lo que es posible realizar en el terreno de los efectos especiales".

James Cameron, Director de TERMINATOR 2





James Cameron comentó cuando comenzó a trabajar en el proyecto: "Si tenemos problemas con este tipo de imágenes estará en entredicho la credibilidad de toda la película y tendré que tirar la toalla. La gente de ILM sabe, como yo, que ésta va a ser la oportunidad de probar por vez primera, y para siempre, que los gráficos fotorealísticos creados por ordenador pueden ser utilizados para crear personajes de películas".

Muchos de los efectos pedidos por Cameron no tenían ningún tipo de precedente. Según el supervisor de efectos de ILM, "Los programas de ordenador y el software que necesitábamos aún no habían sido inventados". El coproductor de Cameron añade: "Alrededor del 80 por ciento de los efectos utilizados en «T2», eran tecnología que jamás había visto ni oído. Cuando me senté con el equipo de ILM y empezamos a elaborar los "storyboards", les dije que muchas de aquellas cosas iban a ser imposibles de realizar".

La credibilidad de la película dependía de la calidad de los efectos creados por el equipo de ILM.

ILM tuvo menos de ocho meses para realizar todo su trabajo, que incluía más de 40 filmaciones de gráficos por ordenador. Por lo general, un proyecto de ese tipo necesita el doble de tiempo.

Rápidamente, ILM multiplicó su equipo. "Contratamos animadores e ingenieros de software por todo el mundo," comenta el productor de los efectos. "Venían de Londres, Alemania, Canadá, Nueva Zelanda. Al mismo tiempo, aumentamos nuestro departamento en 35 personas."

Además, ILM invirtió cerca de tres millones de dólares en un hardware. "Necesitábamos los equipos más potentes para generar esas imágenes. Ahora tenemos 16 sofisticados equipos de Silicon Graphics con procesadores muy potentes, además de otros 6 equipos de menores prestaciones y 14 más pequeños para trabajos más sencillos. Probablemente sus potencia es más del que pueda tener un supercomputador Cray.

Los mayores retos del rodaje

Una de las escenas que supuso todo un desafío dramático y técnico fue la secuencia CC1. En la misma, T-1000 emerge de las llamas de un camión destrozado. Al tiempo que se alza, se produce la transformación de algo metálico en el actor Robert Patrick.

Para conseguir este sorprendente efecto, el equipo de artistas gráficos de ILM trabajó en su experiencia más laboriosa. Uno de los primeros pasos en el diseño de la transformación de T-1000 fue definir los cuatro estados de metamorfosis de la criatura metálica. En el primero es una gota amorfa de metal líquido. En el segundo es una forma humana bruta, poco definida. En el tercero es una imagen humana de metal. Y en el último, es una réplica virtual de Robert Patrick.

Con estos datos en mente, el director de arte de los efectos especiales trabajó para definir el aspecto de T-1000 con el máximo detalle. Para ayudar a la conceptualización, el departamento de modelos de ILM creó maquetas de T-1000, en cada metamorfosis. "Las maquetas eran instrumentos muy valiosos porque eran objetos palpables, algo que podías manipular y estudiar. Nos daban la idea de cómo esa cosa llegaría a transformarse en un hombre".

El Ordenador al se

ATOR 2



La escena en la que T-1000 emerge de las llamas y se transforma unos instantes después en el actor Robert Patrick, fue una de las más costosas. El equipo de ILM primero tuvo que centrarse en los cuatro pasos que permitían la metamorfosis de una gota líquida de metal, hasta convertirse en la réplica virtual del actor. Luego dotaron de animación a la figura hasta conseguir que ésta se moviera exactamente igual a como lo haría un humano. Finalmente se mezclaron las imágenes generadas por el ordenador con las reales.

Para simular la transformación, los técnicos de ILM utilizaron un programa llamado "Morf", desarrollado por un artista gráfico de la compañía para la película «Willow».

"Morfing" es un proceso en el que un ordenador modifica una forma en otra, generando pasos intermedios entre las transformaciones, lo que produce una metamorfosis casi perfecta. Después de esto, la información del ordenador se puede pasar a película de celuloide.

Otro punto clave de esta secuencia era asegurarse que T-1000 se moviera acorde con su condición humana, es decir, como Robert Patrick. "El público vería a Patrick andando y corriendo durante toda la película, por lo que los movimientos de T-1000 tenían que ser lo más parecido a los que ejecutaba el actor".

Para lograrlo, ILM filmó a Patrick en movimiento con toda una red de cables que recorrían todas las partes de su cuerpo, al tiempo que enviaban información a un ordenador. Esta información era escaneada para que la similitud de movimientos fuera total.

Con estos datos, el jefe de animación de ILM construyó un modelo de Patrick por ordenador. Esta forma podía ser modificada cuantas veces se quisiera, como si de una masilla digital se tratara. Llegados a ese punto, el proceso de animación comenzó.

"Esencialmente, el modelo es una marioneta digital. Puedes doblar su brazo, su antebrazo, su mano, y grabar estas secuencias por separado, para más tarde crear un movimiento rítmico. La escena en la que T-1000 sale de entre las llamas, fue la más difícil de recrear de toda la película. Durante más de 20 años se ha intentado crear movimiento humano lo más real posible, mediante gráficos por ordenador. Jim Cameron nos contó que esos planos representaban mucho con respecto a lo que él pensaba sobre la invencibilidad del personaje, por lo que teníamos que hacerlos perfectos. Los repetimos infinidad de veces hasta conseguir lo que sale en la pantalla".

Una vez completada la animación, el plano de las llamas se hizo con un software especial. "Empezamos a trabajar con un programa llamado "Body Sock", apunta el encargado de la supervisión de los efectos. "Esto nos permitió conectar las diferentes partes del cuerpo que habíamos modelado, sin que se notaran las uniones. "Body Sock" mueve puntos específicos al tiempo que mantiene la continuidad, lo que nos da un acabado perfecto". Otro programa desarrollado por ILM fue el "Polyalloy Shader", que dio a T-1000 una apariencia cromática.

El paso final fue combinar las imágenes de computadora con el fondo plateado de la película: las escenas reales fueron rodadas en sus escenarios por el equipo de cámaras de ILM. Pero antes, fueron necesarios añadir una serie de detallados retoques a la imagen generada por ordenador. "Una de las cosas más importantes fue hacer que T-1000 pareciera una parte integrada de la fotografía y del escenario. Por eso tuvimos mucho cuidado en reflejar la misma luz de la acción real –la colocación de los focos y las gelatinas que utilizamos– en nuestro ordenador. Los colores, la intensidad y todo, era exactamente igual".

Debido a la propiedad reflectante de la piel cromática de T-1000, el realismo también demandaba que el escenario que le rodeaba se reflejara en la superficie del mismo.

Se tomaron fotografías del escenario para tener una visión global del espacio que T-1000 debería ocupar, y toda esa información se introdujo en el ordenador.

También se tuvieron en cuenta los reflejos que proyectaba T-1000 en el suelo y en los objetos de su alrededor.

Por último, se añadieron más detalles, como sombras, humo e incluso los granos de la película. Son cosas que siempre se suelen pasar por alto en gráficos generados por ordenador. Sin los mismos, el producto final sería algo muy artificial, que quedaría fuera de contexto.

EL SOFTWARE PARA CONSEGUIR UN MILAGRO LLAMADO «T2»

MORF: Programa gracias al cual un ordenador puede interpolar digitalmente estados intermedios en una transformación, de una textura o forma a otra, produciendo, de hecho, una metamorfosis. Fue creado por ILM para la película «Willow» y desde entonces ha sido utilizado en muchos anuncios publicitarios y filmes.

MAKE STICKY: Software de ILM que permite pasar la proyección digitalizada de una imagen fílmica de dos dimensiones a un modelo de tres dimensiones de estructura metálica creado por ordenador. Esto significa que una imagen en dos dimensiones puede ser manipulada. Utilizado en «Terminator 2» para transformar al actor que daba vida a T-1000 en una figura maleable.

BODY SOCK: Un programa diseñado por ILM para "coser" las distintas partes del cuerpo de T-1000, y crear el envoltorio que cubre al modelo.

POLYALLOY SHADER: Programa que permite la perfecta recreación de reflejos sobre y de un modelo metálico, con respecto a su entorno.

WIRE-FRAME MODEL: Un método simple de representar un modelo de tres dimensiones de estructura metálica construido en un ordenador, por lo que puede ser manipulado fácilmente por un animador.

F. J.G.

rvicio del Cine

TERMINATOR 2

El proceso final fue la unión de las imágenes de ordenador y las tomas de los fondos, por medio de la digitalización. Este proceso fue bastante crítico porque cualquier pequeño error o discontinuidad minaría la credibilidad de la escena. "Estábamos muy preocupados pensando cómo iba a quedar todo. Por suerte quedó bastante bien: no hubo líneas falsas y las diferencias de granos no fue problema porque todo se escaneó desde una misma fuente. La composición digital es toda una ventaja".

El trabajo de post-producción de «T2» fue constante hasta casi el estreno de la película. El resultado final fue increíble. James Cameron dijo, "En «T2», ILM consiguió cosas que nunca antes se habían hecho, especialmente en el área de la animación humana. Es realmente difícil crear formas orgánicas de naturaleza líquida mediante animación computerizada, y se las ingeniaron para resolver todos los problemas. Desde hace diez años, todo el mundo ha intentado hacer esto. ILM lo ha conseguido".

Lo que vendrá

Para Cameron, la elección de ILM para «T2» fue algo muy lógico. "Sólo ILM tenía los equipos y el dinero para afrontar un proyecto como éste", dice Cameron. "Son muy competitivos en todo lo que se les pide". De hecho, aunque «T2» haya sido la película más cara de la historia del cine, los efectos gráficos por ordenador no son los más caros que se hayan realizado en ILM.

A partir de esta película, todos los departamentos de ILM han crecido. Hoy en día, la firma está preparada técnica y humanamente para la próxima generación de efectos especiales.

El supervisor de efectos de la compañía afirma que éste es un paso que se veía venir perfectamente. "Tengo muy claro que éste es el camino que hay que seguir. Trabajamos muy fuerte en el campo de las imágenes gráficas generadas por ordenador desde que hicimos la película «The Abyss» y es algo en lo que George Lucas siempre nos ha apoyado. Nunca ha dudado que la digitalización tenía futuro".

¿Pero cuál es el futuro de gráficos computerizados en el cine? Simplemente, crear más y mejores efectos especiales para las películas. Esto se traduce en una mayor libertad de creación para los directores, que disponen de una herramienta para dar vida a sus visiones artísticas. Viene a ser como dar una nueva paleta de colores y de pinceles a un realizador. Los cineastas que también escriban sus guiones podrán ver reflejadas en la pantalla todas sus ideas.

En el futuro, los artistas que realicen gráficos por ordenador seguirán trabajando para crear modelos humanos casi perfectos. Los retos muy complicados seguirán existiendo, especialmente a la hora de recrear la elasticidad de la piel humana o expresiones faciales, pero el camino está definido. "Casi conseguimos en «T2» un hombre perfecto", continúa Steve Williams, el supervisor de los efectos, "el objetivo en unos años es llegar hasta el final. Estoy seguro que lo lograremos aquí, en ILM, porque llevamos mucha ventaja respecto a otras compañías. «T2» ha provocado una revolución imparable".

F.J.G.





Probablemente «Terminator 2» haya sido la película que ha tenido un mayor presupuesto destinado a los efectos especiales. Este esfuerzo se aprecia en la espectacularidad de algunas de sus escenas. «Terminator 2» es un punto clave en la historia del cine. A partir de ahora podremos hablar de un antes y un después en lo que a efectos especiales se refiere.

STEFEN M. FANGMEIER, CREADOR DE T-1000

"LA INFOGRAFÍA SE UTILIZARÁ EN LOS VIDEOJUEGOS"

La película más vista, la más taquillera, los efectos especiales más logrados de la Historia del Cine, las escenas más espectaculares, la más, más, más... «Terminator-2» ha sido lo más el pasado año. Nadie, en su sano juicio, se ha perdido este espectáculo total protagonizado por Mister Universo Schwarzenegger y por una "cosa" llamada T-1000. Pues bien, el diseñador de "eso" fue Stefen M. Fangmeier, un joven de 32 años, que trabaja rodeado de potentes ordenadores y sofisticados equipos, que ha revolucionado el mundo de las imágenes creadas por ordenador. ¿Habéis descubierto ya cómo un suelo repleto de baldosas puede llegar a convertirse en un brutal asesino? Si estáis en ello, poned mucha atención a la entrevista que hemos hecho a este genio. Tal vez sus respuestas os sorprendan más que las imágenes de «Terminator-2»

Para afrontar un proyecto tan ambicioso como «T2» el departamento de infografía de ILM tuvo que adquirir nuevos equipos de mayores prestaciones.

Durante siete meses sesenta personas han trabajado para dar vida a T-1000.

MICROMANIA.– El término infografía está íntimamente ligado a «Terminator-2». Pero, ¿cómo lo definiría usted?

STEFEN M. FANGMEIER.– *En Estados Unidos entendemos por infografía todo lo relativo a los gráficos creados por ordenador.*

MM.– Es decir, animaciones por ordenador.

S.M.F.– *No exactamente, la animación por ordenador es un campo dentro de la infografía.*

MM.– ¿Cuál fue su primer contacto en este terreno?

S.M.F.– *En 1983 obtuve la licenciatura en Informática, por lo que estaba preparado para el diseño y desarrollo de software. Fue en 1985 cuando entré por primera vez en contacto con los gráficos por ordenador, al trabajar en una compañía llamada «Digital Productions», que llevaba mucho tiempo experimentando en el campo de la infografía.*

MM.– ¿Qué equipos utiliza actualmente?

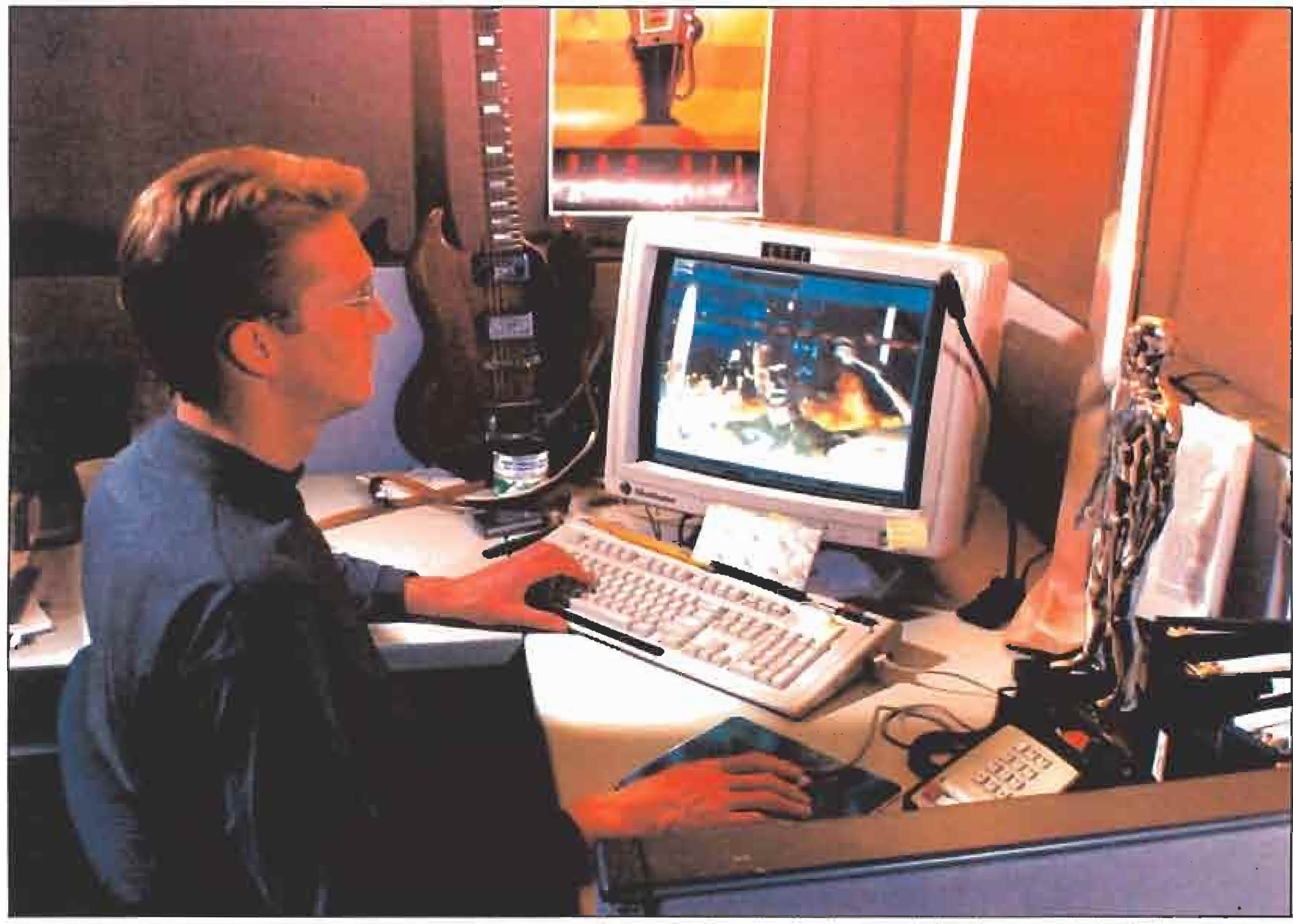
S.M.F.– *En «Industrial Light and Magic» (ILM), empresa en la que trabajo ahora, y que pertenece a George Lucas, utilizamos "Workstations" de la compañía Silicon Graphics. Estos potentes ordenadores tienen 64 Mbytes de memoria, de uno a cuatro Microprocesadores de uso general, además de otro Microprocesador de uso especial que utilizamos para la gestión de gráficos, lo que acelera su operatividad en nuestros sistemas de tres dimensiones con los que creamos los modelos y las animaciones.*

MM.–¿Cuánta gente trabaja en ILM y qué equipo intervino en «Terminator-2»?

S.M.F.– *En ILM hay actualmente entre 200 y 250 personas, aunque este número varía dependiendo de los proyectos que tengamos en producción. El equipo de infografía aumentó en 35 programadores para la elaboración de los efectos de «Terminator-2». En total 60 fueron las personas que intervinieron en la película. Nuestro departamento es el que crece más rápido dentro de ILM.*

MM.–¿Cuáles son las películas más importantes en las han intervenido hasta ahora?

S.M.F.–*La lista puede ser interminable, empezando por las sagas de «La guerra de las galaxias», de «Indiana Jones», de «Star Trek» y de «Regreso al fu-*



Stefen M. Fangmeier en su estudio de trabajo, dando los retoques finales a una de sus realizaciones. El ordenador es para él algo más que una simple máquina con memoria.

El mayor problema de las acciones reales creadas por medio de efectos especiales es que todavía son demasiado costosas.

Mezclar de una manera convincente fantasía y realidad es un interesante desafío.

turo», y acabando por «¿Quién engañó a Roger Rabbit». (Al final de la entrevista incluímos una lista completa de las películas).

MM.– ¿De quién fue la idea de crear a T-1000 por medio de un ordenador?

S.M.F.– *De James Cameron. Ya había trabajado con ILM en su película «Abyss» y conocía las posibilidades de la infografía. Ideó a T-1000 con la experiencia que ya tenía.*

MM.– ¿Cómo fue el proceso de creación de los efectos especiales de «Terminator-2»? ¿Cómo se consiguió esa perfecta transformación del cuerpo humano en imagen informática?

S.M.F.– *T-1000 fue modelado completamente en un ordenador, utilizando avanzadas técnicas artísticas y programas diseñados específicamente para ajustarse a nuestros objetivos. La acción real de las escenas de la película donde aparecía T-1000 fueron escaneadas en el ordenador y las imágenes creadas fueron una composición digitalizada dentro del mismo filme. La transformación directa de cuerpo a imagen informática la conseguimos gracias a un cuidado proceso de integración de ambas partes.*

MM.– ¿Encontraron muchos problemas en este proceso? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar?

S.M.F.– *La verdad es que tuvimos que enfrentarnos con muchas dificultades porque las técnicas utilizadas en la creación de T-1000 era muy nuevas y trabajábamos en ellas al tiempo que se filmaba la película. Los mayores problemas vinieron a la hora de conseguir los increíbles cambios de escenarios que T-1000 ejecutaba. También cuando se producía la transformación del actor a imagen informática.*

MM.– ¿Cuánto tiempo se invirtió en crear estos efectos y cuánto costaron?

S.M.F.– *Alrededor de siete meses. James Cameron no quiere desvelar el coste de los mismos, aunque fue muy poco en comparación con el presupuesto total de la película.*

MM.– ¿Está satisfecho con el resultado final de su trabajo?

S.M.F.– *Sí, se ajusta bastante bien a la película. Existen algunos detalles que podríamos haber mejorado, pero en general estamos contentos porque realizamos nuestro trabajo dentro del tiempo estipulado y por debajo del presupuesto inicial.*

MM.– ¿Salió de su propia imaginación la figura de T-1000?

S.M.F.– *Todos los que trabajamos en este campo aplicamos siempre nuestra imaginación cuando creamos aquello que nos piden. Pero en este caso, como ya he dicho, fue James Cameron el creador de T-1000, junto con Dennis Murren, el supervisor de los efectos especiales. Dennis trabajó aquí, con nosotros, cuando realizamos un planteamiento inicial de los efectos, lo que nos permitió contarle nuestras ideas. Él las utilizó según se ajustaran al proyecto general de la película.*

MM.– ¿Se inspiró en algún filme, cómic, videojuego, etc, para dar vida al proyecto?

S.M.F.– *Cuando trabajo suelo fijarme en películas, fotografías y obras de arte. En mi adolescencia leía cómic, pero nunca he sido un entusiasta de los videojuegos.*

MM.– ¿Tiene pensados nuevos efectos en caso de que James Cameron decida rodar una tercera parte de «Terminator»?

S.M.F.– *La mayor parte de los efectos de la película se diseñaron teniendo en cuenta el desarrollo y la acción de las escenas. Si Cameron decidiera dirigir una tercera entrega, nos contaría su argumento y le sugeriríamos los posibles efectos de cada escena.*

MM.– ¿Cree que la infografía tendrá futuro en el mundo del cine? ¿Sustituirán los actores informáticos a los reales?

S.M.F.– *¡Sí!, la infografía tendrá futuro siempre que se utilice de una forma amplia y creativa. Sin embargo, no debemos pensar que los efectos especiales puedan sustituir a una buena historia, o que ésta tenga que ajustarse a unos efectos determinados. Personalmente no estoy interesado en reemplazar de ningún modo a los actores. Creo que es mucho más interesante crear imágenes a partir de criaturas y cosas que nunca antes has situado frente a una cámara. Mezclar de una manera convincente la fantasía con la realidad, puede producir un poderoso efecto de ilusión.*

MM.– ¿Qué película le hubiese gustado rodar y cuál rodaría si contara con el dinero suficiente?

S.M.F.– *El único problema de las acciones reales creadas por medio de efectos especiales, es que aún son muy caras. Por esto, muy pocas películas tienen la oportunidad de ver la luz bajo este sistema; Hollywood se asegura de recuperar todos los millones que ha invertido en cada filme. Una de mis películas favoritas a nivel de efectos especiales continúa siendo «Blade Runner». ¡Una fantástica historia, con extraordinarios efectos visuales!*

MM.– ¿Le atraen los juegos de ordenador? Si es así, ¿cuáles son sus favoritos?

S.M.F.– *La verdad es que no me atraen demasiado. Por mi trabajo, paso casi todo el día delante de ordenadores, por eso en mi tiempo libre procuro alejarme de ellos cuanto más mejor. Los videojuegos no contribuyen generalmente, en mi opinión, a ejercitar la creatividad de las personas y yo no tengo demasiado tiempo para dedicarlo a este tema.*

MM.– ¿Cree que la infografía se aplicará en los videojuegos?

S.M.F.– *Seguro que sí. Es un campo con muchas posibilidades.*

MM.– ¿Ha trabajado en algún proyecto de videojuego?

S.M.F.– *Hace tiempo sí diseñé algún que otro juego, pero, ya digo, de eso hace muchos años.* →

STEFEN M. FANGMEIER, CREADOR DE T.1000

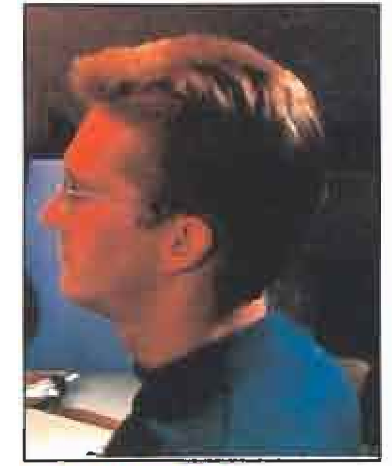
Ahora mismo sólo diseño software para películas. Me considero muy capacitado para esta tarea. Se bastante de ordenadores y de cómo programarlos, por lo que, de momento, intento combinar estos conocimientos con mis habilidades creativas y visuales.

MM.– Ha trabajado en «Hook», la última película de Spielberg. ¿Son muy distintos los efectos de este filme con respecto a los de «Terminator-2»?

S.M.F.– *Los efectos visuales de «Hook» son bastante diferentes. Se puede decir que parecen más naturales, no son tan artificialmente efectistas. También trabajé mucho más en coordinación con los otros departamentos de esta empresa: el de pintura, el óptico, el de animación y el de modelado. Fue un cambio muy agradable después de hacer «Terminator-2», puesto que sus efectos eran tan sofisticados que no podías salir del terreno puramente infográfico.*

MM.– ¿Tiene algún proyecto nuevo? Hemos oído que está trabajando en la nueva película de Spielberg, «Jurasic Park». ¿Nos puede comentar algo sobre sus efectos?

S.M.F.– *Sí, como habéis comentado, ahora dirijo el equipo de investigación de la nueva película de Spielberg, aunque no puedo desvelar por el momento nada del mismo. Estamos intentando resolver los complicados problemas infográficos que nos hemos planteado, y estamos muy contentos con los resultados obtenidos hasta ahora.*



Stefen M. Fagmeier trabaja actualmente en «Jurasic Park», la última película de Spielberg.

MM.– Hace algún tiempo estuvo en España, visitando MIMAD 91. ¿Cree que existe en nuestro país un buen nivel en lo que a infografía se refiere?

S.M.F.– *Sí, en algunos estudios españoles existe un magnífico nivel infográfico. Me gusta el sentido creativo de los trabajos que se realizan en su país. Por supuesto, el dinero es siempre lo que corta la creatividad, y por lo que sé después de haber trabajado en Berlín, los americanos nos gastamos mucho más dinero en infografía. Más que los europeos en publicidad o en películas.*

Y de esta forma nos introdujo Stefen M. Fangmeier en su particular mundo creativo. El ya lleva mucho tiempo experimentando en algo que para nosotros nació con «Terminator-2», hasta ahora la película más infográfica...■

F.J.G.

STEFEN M. FANGMEIER
LA VIDA DEL ARTISTA

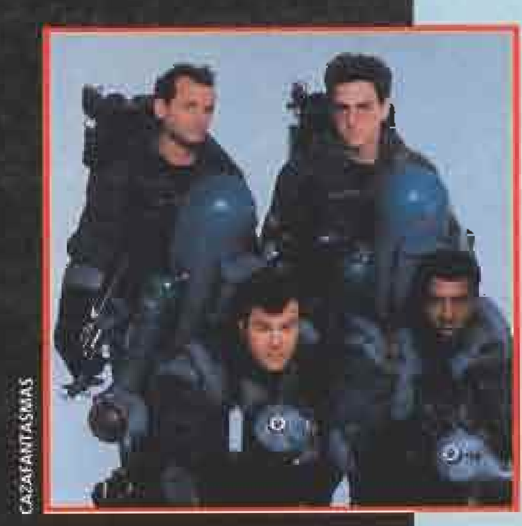
Stefen M. Fangmeier nació el 9 de diciembre de 1960, en la ciudad de El Paso, en el estado de Texas. Gran aficionado a los ordenadores desde pequeño, en 1983 se licenció en Informática. Dos años más tarde es nombrado director técnico del Departamento de Ciencia e Industria, de la compañía «Digital Productions».

En 1987 trabaja en la Universidad de Illinois, como director del programa de Visualización Científica del Centro Nacional de Aplicaciones en Supercomputadoras. Pasados un par de años, se traslada a Europa, donde trabaja como director de producción de la compañía alemana «Mental Images». A su regreso, entra a formar parte de la compañía de George Lucas «Industrial Light & Magic» como supervisor de gráficos.

Ha publicado numerosos estudios en las revistas especializadas «Scientific Visualization Techniques» y «Scientific Visualization Process».

LOS CRÉDITOS DE LA ILM

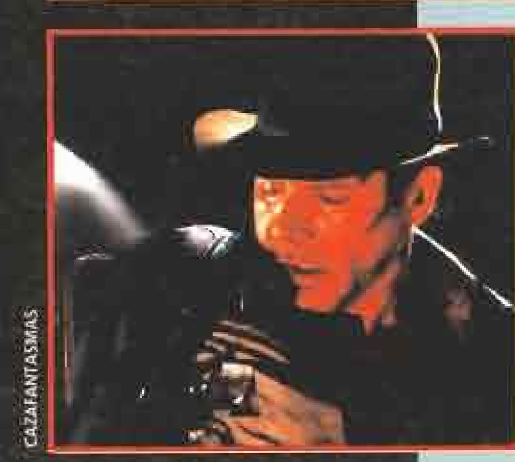
Cuando George Lucas fundó Industrial Light & Magic, uno de los departamentos más potentes de LucasArts Entertainment Company, sabía muy bien lo que hacía. Desde su creación, en 1977, no han parado de trabajar en los efectos especiales de las películas más espectaculares que jamás hayáis visto. En esta lista tenéis una prueba de ello.



CAZAFANTASMAS



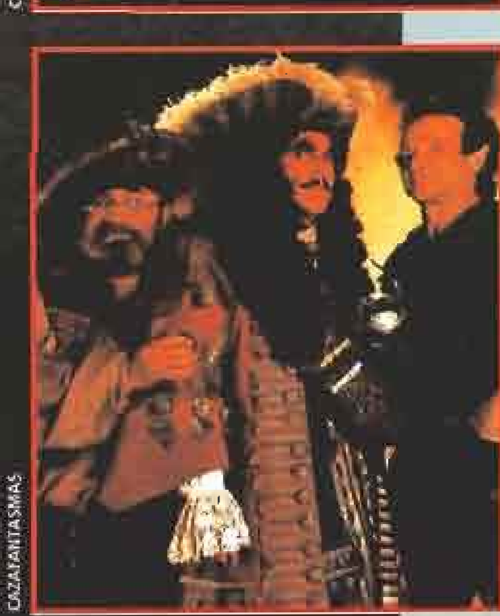
CAZAFANTASMAS



CAZAFANTASMAS

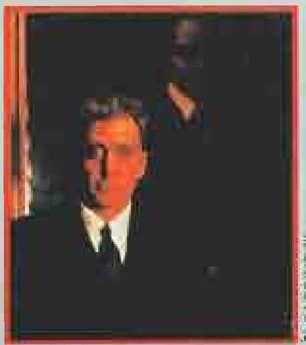


CAZAFANTASMAS



CAZAFANTASMAS

1977.- LA GUERRA DE LAS GALAXIAS (Oscar).
1980.- EL IMPERIO CONTRAATACA (Oscar)
1981.- EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA (Oscar)
EL DRAGÓN DEL LAGO DE FUEGO
1982.- E.T. (Oscar)
POLTERGEIST
STAR TREK II
EL CRISTAL OSCURO
1983.- EL RETORNO DEL JEDI(Oscar)
1984.- INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO (Oscar)
STAR TREK III
LA HISTORIA INTERMINABLE
LA AVENTURA DE LOS EWOKS (Emmy)
1985.- COCOON(Oscar)
REGRESO AL FUTURO
LOS GOONIES
EXPLORADORES
MISHIMA
LOS EWOKS: LA BATALLA POR ENDOR (Emmy)
EL MISTERIO DE LA PIRÁMIDE
ENEMIGO MÍO
MEMORIAS DE ÁFRICA
1986.- DENTRO DEL LABERINTO
HOWARD EL PATO
CAPITÁN EO
STAR TREK IV
EL CHICO DE ORO
1987.- LAS BRUJAS DE EASTWICK
BIGFOOT Y LOS HENDERSONS
EL CHIP PRODIGIOSO (Oscar)
NUESTROS MARAVILLOSOS ALIADOS (Oscar)
EL IMPERIO DEL SOL
1988.- WILLOW
¿QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT?
COCOON; EL REGRESO
LA ÚLTIMA TENTACIÓN DE CRISTO
1989.- CAMPO DE SUEÑOS
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA
CAZAFANTASMAS II
ABYSS (Oscar)
REGRESO AL FUTURO 2
ALWAYS
1990.- SUEÑOS
JOE CONTRA EL VOLCÁN
LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO
REGRESO AL FUTURO 3
JUNGLA DE CRISTAL 2
GHOST
EL PADRINO III
1991.- LOS DOORS
EL GRAN HALCÓN
LLAMARADAS
ROCKETEER
TERMINATOR 2
HOOK
STAR TREK VI



EL PADRINO III

CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.

PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con 

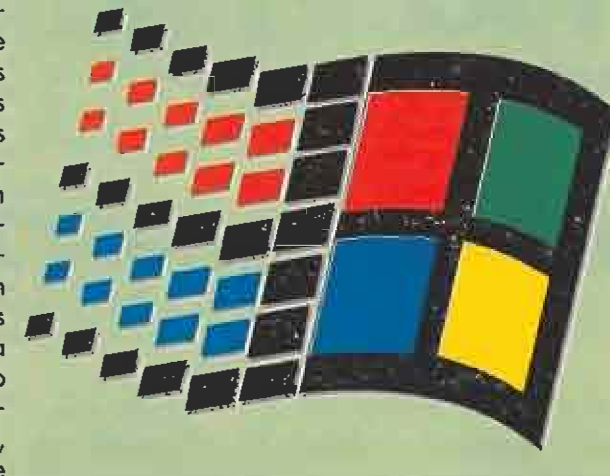






WINDOWS HA MUERTO, ¡VIVA WINDOWS!

Seguramente todos conocéis, al menos de referencia, Windows. Para los más nuevos en el mundo informático os diremos que Windows, un programa de Microsoft que va ya por su versión 3.1, es un entorno gráfico; esto es, permite el manejo del ordenador a base de ventanas y menús, con la filosofía de que todas las opciones puedan ser controladas mediante el ratón. Los programas que funcionan bajo Windows son muy intuitivos y aprovechan todas las posibilidades del entorno en cuanto a capacidades gráficas. El problema que siempre ha tenido Windows es que funciona en MS Dos, es decir, que antes de ejecutarle tendremos que haber arrancado el ordenador con el clásico sistema operativo. Esto le resta operatividad a Windows, reduce sus posibilidades de memoria, limita sus capacidades de acceso a disco, etc, etc. Pues Microsoft, en plena guerra abierta ya con IBM, está preparando una versión de Windows que de momento lleva el sobrenombre de batalla de Windows NT, se supone que por New Technology, que va a ser un sistema operativo propiamente dicho. Permitirá arrancar el ordenador directamente y entrar a trabajar sin necesidad de cargar antes el MS Dos.



Windows NT solamente funcionaría en máquinas con procesadores 386, 486 y siguientes. La pega a este nuevo programa de Microsoft es que se perdería la compatibilidad con MS Dos y además olvida a los millones de usuarios de 8086 y 80286 que todavía quedan por ahí. A pesar de todo, la poderosa compañía de Bill Gates, está dispuesta a jugarse el todo por el todo y lanzar su Windows NT en el periodo más breve de tiempo posible, lo que significa que es muy probable que nunca vean la luz versiones más avanzadas de MS Dos y el estándar de Pc se dirija definitivamente por el cada día más popular camino de Windows.

UNA IMAGEN VALE POR MIL PALABRAS



La compañía californiana Dycam ha diseñado una cámara de prestaciones similares a la Photoman de Logitech –que encontraríes también en éstas pàginas– y que permite su uso tanto en entorno Pc como Macintosh. Las 32 fotografías en blanco y negro que almacena el artilugio se pueden usar en cualquier programa que admita ficheros en formato TIFF. Su precio por el momento es bastante elevado ya que ronda las 230.000 pesetas. Más información: DYCAM (91) 3581343.

A UN NIVEL PROFESIONAL

The Advanced Visualizer es un paquete de animación para profesionales que acaba de ponerse a la venta en nuestro país. Los tres módulos del AV permiten realizar trabajos con calidad visual suficiente incluso para reproducirlos en película de 35 mm. Destinado a estaciones de trabajo de gran capacidad y rendimiento este sistema creado por Wavefront Technologies tiene como principal novedad el ser mucho más sencillo de usar que los productos de sus competidores. Más información: CADSCAN (91) 5970774.

TWAIN Y COMPATIBILIDAD

En el CeBIT de Hannover, una importante feria tecnológica, cinco fabricantes, Logitech, Aldus, Caere, Eastman Kodak y Hewlett Packard, han presentado una plataforma común para procesamiento de imágenes, con la idea de crear un estándar en un ámbito en el que cada día surgen nuevos productos.

Twain es el nombre del conjunto de herramientas que permitirán acceso directo desde Mac y Pc a los ficheros generados con ese formato desde escáneres, cámaras digitales o programas de diseño gráfico.

LLEGA LA EXTRA ALTA DENSIDAD

Sony está ya distribuyendo las primeras unidades de disco de extra alta densidad. Estas permiten formatear discos de 3'5 pulgadas hasta 2.88 megabytes, con una compatibilidad absoluta con los formatos de 720 y 1.4. Por supuesto que para conseguir esta capacidad necesitaremos unos disquetes especiales y un sistema operativo MS Dos 5.0 que seguro seguro ya os habéis fijado permite esta opción con su comando format. Más información: SONY (91) 5365703.

ANIMACIONES BAJO WINDOWS

Animation Works es un programa de Gold Disk para Windows que permite crear animaciones de muy alta calidad, ya que incluye las extensiones multimedia necesarias para capturar fácilmente imágenes desde vídeo o disco láser. Luego no queda más que construir el escenario y la animación en si misma para conseguir resultados auténticamente profesionales. También es posible con Animation Works incluir en nuestras creaciones sonido sincronizado con la imagen, aumentando de este modo la espectacularidad del resultado final. Auténtico cine producido en el salón de tu casa. Más información: BSI 93 - 2663120

SISTEMA PICTUREBOOK MULTIMEDIA DE DIGITHRUST

La experiencia de Digithrust en la fabricación de tarjetas de vídeo para ordenadores le ha llevado a desarrollar un sistema llamado Picturebook para crear programas multimedia. Picturebook incluye una tarjeta Microeye, fabricada por Digithrust, y un paquete de software.

Con un ordenador AT y estas dos herramientas es posible, de forma simple e intuitiva, desarrollar productos multimedia que integren gráficos y sonido de forma interactiva. Por supuesto para obtener los mejores resultados del producto deberás emplear una cámara o un reproductor de vídeo para obtener las imágenes y una fuente audio de alta calidad para simultanearla con tus propias producciones. Digithrust entra fuerte en un campo que está creciendo más cada día. Ya sólo falta que los precios, todavía lejos del alcance de los mortales, se acerquen al usuario y dentro de poco podremos estrenar nuestras propias producciones multimedia.





VÍDEO Y TV EN TU MONITOR

MHT ingenieros ha diseñado una serie de periféricos, externos e internos (en tarjeta), que permiten que al monitor de nuestro ordenador le podamos conectar una antena o un vídeo y ver en él nuestros programas favoritos de televisión. Los aparatos que fabrica esta compañía española se pueden adaptar a cualquier modelo de monitor siempre que sea VGA.

Ya sabes, si no tienes demasiado espacio en tu cuarto y has pensado simultanear el ocio con el trabajo, ésta puede ser una opción muy interesante. Además, los precios del aparato no superan en ningún caso las 32.000 pesetas, una cantidad casi simbólica en relación al costo habitual de un televisor. Más información: LSB (91) 4132045.

¡SI LEONARDO LEVANTARA LA CABEZA!



La mejor forma de hacer un mural ya no es llenar la sala de andamios y ponerse de pintura hasta las cejas. A partir de ahora con un ordenador y el Michelangelo V5 Paint Jet, crear cuadros del tamaño de una pared no es nada complicado. Este novísimo aparato es una especie de plotter, una impresora a base de chorros de tinta, pero de gran tamaño. Para manejarlo no hace falta más que conectarle a un ordenador, cargar en un programa la imagen deseada y darle las órdenes necesarias a la V5 para que comience a trabajar. El único problema del invento es que su precio es de más de 9 millones de pesetas y pocos artistas pueden permitirse ese desembolso. ¿Para cuando una versión "mini" del aparato?

PARA OÍDOS MUY EXIGENTES



Todas las tarjetas de audio del mercado anuncian con grandes letras: compatible con AdLib. Esto se debe a que ésta fue la primera placa de sonido para Pc y, por consiguiente, la más difundida en el mundo y la que se incluye en la mayoría de los programas comerciales. Hoy en día la clásica AdLib ha sido aventajada por los nuevos modelos de fabricantes como Creative Labs y su SoundBlaster Pro o Media Vision y su ThunderBoard. La compañía canadiense, como era de prever, no se ha dormido en los laureles y ha preparado una novísima versión de su tarjeta con unas características absolutamente impensables hace sólo un par de años.

AdLib Gold 1000, que es el nombre comercial del invento, es absolutamente compatible con el modelo antiguo, lo que de momento le asegura un enorme volumen de software. Pero posee también bastantes detalles que le convierten casi más en un estudio de audio profesional que en una placa dedicada principalmente a videojuegos.

Las nuevas prestaciones de la tarjeta incluyen un revolucionario chip de modulación de frecuencia dedicado a hacer los sonidos de los instrumentos mucho más reales que incluso la SoundBlaster Pro, que es la única tarjeta que se acerca a las características de este nuevo modelo. Este procesador permite incluso dividir la señal de audio en tres canales, izquierdo, centro y derecho, en vez de los dos típicos de cualquier equipo estereofónico.

El sonido digitalizado en PCM (el método más usual de convertir música en información numérica) también ha mejorado, permitiendo un muestreo en estéreo hasta una frecuencia de 44.1 Khz, o lo que es lo mismo, calidad de Compact Disc. Tampoco se han olvidado los señores de AdLib de incluir conectores MIDI y el clásico port de joystick para ahorrarnos espacio y "slots" en el interior del ordenador.

Por otra parte, y ya pensando casi en los profesionales, se ha añadido un mezclador de audio con 128 ajustes de volumen que nos dejará escuchar simultáneamente todo tipo de sonidos procedentes de fuentes diferentes con una nivel de calidad espectacular.

AdLib Gold lleva también dos conectores de expansión que permiten convertir la tarjeta en un sistema personalizado de contestador telefónico. En él podremos grabar nuestra voz y escuchar los mensajes recibidos que previamente se almacenarán en el disco duro. Un conector SCSI para CD Rom u otros periféricos como discos removibles u ópticos completan el panorama de esta maravilla de la técnica que ya se vende en los States y que parece que Erbe, la distribuidora que se encargó de comercializar en España la clásica AdLib, está en negociaciones para traerla a nuestro país. De momento nos tendremos que conformar con ver los juegos con la opción AdLib Gold y soñar con las maravillas que nos podrían ofrecer.

LIBROS

DIVULGACIÓN

SISTEMAS OPERATIVOS

367 Págs. — 1900 Ptas.

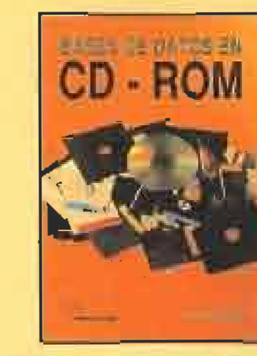
Este libro, editado a modo de manual, nace con objeto de mostrar en qué consisten los diferentes tipos de sistemas operativos. En él se analizan en general los conceptos de Sistema Operativo y luego los tres más conocidos: el MS Dos de Microsoft, el UNIX y el OS/2 de IBM.

En principio se hecha en falta un poco más de claridad para los usuarios noveles a los que tal vez les resulte algo duro. Esto se compensa con un apéndice bibliográfico, un glosario de términos informáticos y una clara intención pedagógica plasmada en una colección de problemas tema a tema con sus respectivas soluciones al final del libro.

David Juanes Baza •••
Paraninfo — **NIVEL «C»**

DIVULGACIÓN

BASES DE DATOS EN CD ROM



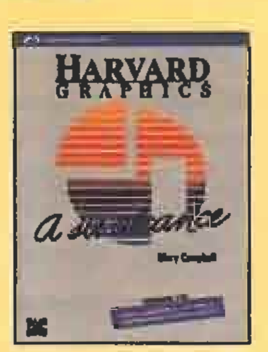
357 Págs. — 2750 Ptas.

Para acceder al inmenso volumen de información que se está generando hoy en día en cualquier actividad se hace imprescindible el uso de unidades de almacenamiento masivo de datos. Consecuencia de esa necesidad, el empleo del CD-ROM está adquiriendo día a día gran importancia. Este libro da un repaso básico sobre las bases de datos en CD Rom más conocidas y usadas en los ámbitos científicos y empresariales y nos enseña el funcionamiento esencial de los gestores de las mismas. Por desgracia la rapidez con que se producen los cambios en este campo hace que la finalidad del libro sea sobre todo divulgativa.

Luis Lizasoain ••
Paraninfo — **Nivel «I»**

APLICACIONES

HARVARD GRAPHICS A SU ALCANCE



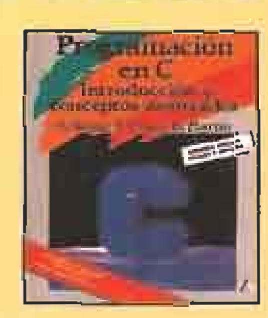
490 Págs. — 5365 Ptas.

Cada día se hacen más necesarios en la empresa los programas que permiten realizar presentaciones gráficas de forma sencilla. Uno de los más conocidos es el Harvard Graphics, un completo paquete que permite la producción de pequeñas animaciones basadas en conjuntos de datos e ilustrar esas animaciones con gráficos realizados por nosotros mismos o sacados de una biblioteca que incluye el mismo programa. Sin embargo, pese a su popularidad, en su contra se ha achacado siempre su dificultad de manejo. Como complemento del manual surge este texto que incluye además un disco con las demostraciones realizadas en el texto y un apéndice-resumen con las teclas de la aplicación.

Mary Campbell •••
McGraw Hill — **NIVEL «I»**

PROGRAMACIÓN

PROGRAMACIÓN EN C: INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS AVANZADOS



568 Págs. — 5830 Ptas.

El lenguaje de alto nivel "C" se hace cada vez más y más popular. Si habías pensado empezar a programar, hacer tus primeros pinitos, con este lenguaje lo tienes bastante sencillo. Si además cuentas con la ayuda de este libro pues mejor que mejor.

Los tres autores del manual han intentado que el texto sea todo lo claro que fuera posible para los neófitos en esta difícil tarea de programar. Lo han conseguido en ocasiones y en otras no, ya que son aconsejables unos conocimientos básicos sobre programación. De cualquier modo el manual está estructurado de forma didáctica, con ejemplos y problemas al final de cada capítulo, lo que lo hace más accesible.

Waite, Prata y Martin •••
Anaya — **NIVEL «C»**

· PÉSIMO ·· FLOJO ··· NORMAL ···· BUENO ····· MUY BUENO — NIVEL I: INICIACIÓN — NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS — NIVEL E: PARA EXPERTOS

STAR TREK

2 5 ANIVERSARIO

Muchas han sido las versiones con las que hemos podido jugar en nuestros ordenadores, que hacían referencia a las aventuras a través del espacio de la nave Enterprise. Pero eran simples arcades que dejaban de llamarnos la atención tras las primeras partidas. Por fin a alguien, coincidiendo con el 25 aniversario del nacimiento televisivo de la serie, se le ha ocurrido crear un juego de magnitud tal que no creo que pueda ser olvidado con demasiada facilidad.



Soy el oficial Kirk, capitán al mando de la nave Enterprise de la Federación Estelar. Entre mi tripulación cuento con dos elementos imprescindibles para el buen resultado de mis misiones estelares. El Doctor McCoy, es el médico de abordo y uno de mis mejores amigos. El Comandante Spock, ejerce como segundo de abordo y es el científico que mejor conoce todos los secretos de las más recientes tecnologías. Pertenece a la raza Vulcaniana, lo que explica la curiosa forma de sus orejas y su forma de ser; serio, y "lógico". Este peculiar comportamiento junto con la susceptibilidad del Doctor, hace que no siempre sus relaciones sean del todo cordiales, sin dejar de ser entre ellos grandes amigos.

La misión que Spock ejerce dentro del Enterprise es aconsejarme en todo momento y hacer lecturas con el escáner para informar siempre sobre lo que podemos encontrarnos. También controla la base de datos del ordenador que muy frecuentemente debemos consultar.

La teniente Uhura, es la responsable de las comunicaciones y es una experta en todo tipo de traducciones de idiomas extraños y mensajes en clave.

Los señores Chekov y Sulu, se encargan de los sistemas de defensa y ataque, así como de las cartas de navegación, y rumbos.

El Señor Scott es el jefe de máquinas y es un mecánico excepcional, que siempre reparará los componentes de la nave que no funcionen al 100 por 100 de su rendimiento.

Yo, independientemente del control del Enterprise como capitán, llevo el cuaderno de bitácora, el teletransportador y ese sistema tan valioso que llamaremos "salva-carga".

A continuación intentaré narraros las aventuras que vivimos, ocho para ser exactos, en una época en la que el espacio estelar estaba un poco revuelto.

MUNDO DE DEMONIOS

El almirante jefe de la flota estelar nos envió un mensaje en clave que comunicaba que en el planeta Pollux V, unos extraños seres, –cuya descripción se ajustaba a los demonios de algunas viejas religiones–, habían atacado a los nativos de aquel lugar cerca de una mina. Nos ordenaban informar de la naturaleza de aquellos seres y pacificar la zona en nombre de la flota estelar.

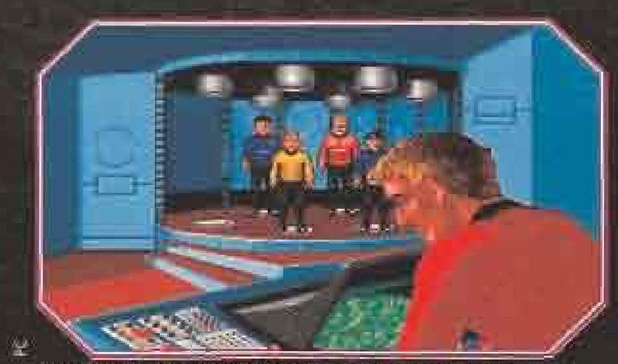
Sin más tiempo que perder, consultamos la carta estelar y pusimos rumbo a Pollux V. Por el camino, Spock nos informó que Pollux V acababa de salir de una era glaciar por el choque de un meteorito, y había sido colonizada por los acólitos de la secta religiosa de las estrellas. En cuanto llegamos entramos en la órbita de Pollux. Ordené al Doctor y a Spock, que junto con uno de los guardias de seguridad me acompañaran al planeta mientras que el Señor Scott quedaba al mando del Enterprise.

Los cuatro fuimos teletransportados al planeta en el cual nos esperaba el prelado Angiven, quien nos informó de la situación y nos invitó a que sus acólitos nos contaran sus diferentes experiencias con los demonios que les habían atacado cerca de la entrada a la mina.

Uno de ellos estaba malherido y tenía una infección que sólo podía ser curada con Hypotoxina, una sustancia que sólo podía ser sintetizada desde unas bayas que crecían cerca del lugar donde había sido atacado.

Armados con nuestros Phasers fuimos en busca de aquellos frutos que podían curarle. Nos adentramos en el bosque y vimos como de repente tres hombres vestidos de negro aparecían entre la maleza y nos recibían de manera realmente hostil.

No fue difícil abatirlos. Spock los analizó con el tricorder y nos informó que eran robots con una determinada cobertura que les daba el aspecto de Klingons, nuestros más queridos enemigos. →



El transportador nos permitirá trasladarnos desde la nave hasta los planetas en los que transcurre la aventura.



Un laboratorio en Pollux V oculta la llave que tendremos que devolver a los alienígenas.



Cada uno de los miembros de la tripulación del Enterprise tiene una misión específica que cumplir.



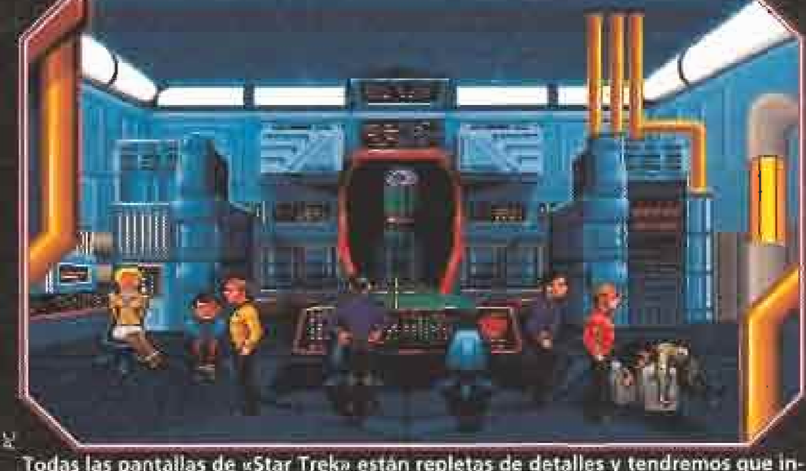
El Masada ha sido tomado por un grupo de vengativos piratas Elasi. Las cosas se complican para nuestros amigos.

LOS VIAJES DEL ENTERPRISE

STAR TREK



PC Si no conseguimos detener a tiempo la infección que está atacando a Spock nuestro amigo vulcaniano lo va a pasar verdaderamente mal.



PC Todas las pantallas de «Star Trek» están repletas de detalles y tendremos que investigar en cada una de ellas a fondo para descubrir qué hay que hacer.



PC Un viejo amigo, Harry Mudd, nos espera en una nave abandonada. Esta misión es una de las más complicadas de todo el juego.



PC El más mínimo error en el proceso de desactivación de explosivos conllevará la inmediata destrucción de la celda donde está prisionera la tripulación del Masada.

Durante el tiroteo, a uno de ellos se le desprendió la mano derecha. La recogimos para analizarla. Pudimos observar como en la palma se encontraba alojado un circuito electrónico, al que, en un principio, no dimos mayor importancia.

Un poco más adelante recogimos unas bayas que llevamos rápidamente al laboratorio del hermano Stephen para poder sintetizar algo de Hypotoxina, gracias a la cual conseguimos combatir la infección del acólito herido.

Este nos informó que en el interior de la mina habían encontrado una extraña puerta y que cuando se disponían a investigar en sus alrededores, los demonios habían provocado un derrumbamiento cogiéndoles por sorpresa y sepultando a otro de los componentes de la expedición.

Tras unas precisas reparaciones que Spock pudo realizar en la mano y conseguir un objeto metálico que el hermano Stephen guardaba en su colección particular, nos dirigimos hacia el interior de la mina.

Allí observamos como la citada puerta estaba sepultada tras unas gigantescas rocas, imposibles de mover si no era desintegrándolas –empezando por la izquierda– con los phasers.

Bajo aquellos enormes pedruscos estaba el científico sepultado por el derrumbamiento. El Doctor McCoy consiguió reanimarle pero nos fue imposible obtener más información de él, pues estaba aún bastante transtornado por el fuerte impacto en su cabeza.

Junto a la puerta encontramos un sensor a modo de cerradura que se activaba al acoplar sobre él la palma de la mano adecuada. Así lo hicimos, la puerta se abrió y entramos en una sala equipada con grandes máquinas y ordenadores que rápidamente llamaron nuestra atención.

Alineando unas luces en una determinada altura, una estructura de cristal, a modo de cabina telefónica, surgió del suelo y de ella salió un ser con pinta de mantis religiosa. Este nos informo que se trataba de un Navian y nos contó como ellos habían invernado cuando la era glaciar llegó. Las máquinas habían sido programadas para despertarles en el siguiente eclipse de luna.

Pero no tuvieron en cuenta que con los impactos de los meteoritos la luna podría desintegrarse.

El ordenador central había diseñado unos robots que impedirían el acceso a los intrusos y que además dependiendo de quien fuera el visitante, emitirían diferentes ondas mentales que ayudarían a ser vistos como los peores enemigos de cada uno.

Sólo faltaba la llave que paraba la construcción de aquellos "demonios". Por suerte era aquella que yo había recogido del laboratorio de Stephen. Así, diplomáticamente les invité a formar parte de la Federación Estelar, y pusimos rumbo, hacia el Enterprise.

ATRACADOS

Una vez arriba, el almirante nos felicitó y a la vez nos asignaron una nueva misión. No había descanso posible. La nave de la flota estelar USS Masada, no había informado desde hacía bastante tiempo. Deberíamos ir en su búsqueda y averiguar qué sucedía.

Pusimos manos a la obra y tras un ataque de los piratas Elasi que pudimos fácilmente eludir, encontramos el Masada parado y con los escudos alzados.

Spock informó que había 27 formas de vida en el interior de la nave. Luego consultando con el ordenador obtuvimos su código de identificación y una información altamente importante. La tripulación sólo se componía de 17 personas. ¿Quiénes serían los otros 10?

Intentando comunicar con el Masada, nos llegó un mensaje desde su puente de mando. El pirata Elasi Cereth, había secuestrado a la tripulación y pedía la libertad de 25 prisioneros. Le dimos buenas palabras, e intentamos desactivar los escudos desde el Enterprise para bajar y liberar la nave. Era sencillo, sólo necesitábamos saber el código que el ordenador nos había suministrado anteriormente.

Una vez en la sala de teletransporte encontramos al operador totalmente inconsciente. McCoy le reanimó y éste nos informó de que los piratas tenían retenida a la tripulación en la bodega del Masada. Nos ofreció alguna herramienta, pero ésta no sería totalmente necesaria.

Pusimos rumbo a la bodega. Por el camino encontramos un soldador y algunos otros utensilios que podrían ser útiles para arreglar el teletransportador. Dos hombres de Elasi fueron abatidos por nuestros disparos a la puerta de la bodega, a través de la cual se veía a los prisioneros.

El sistema de apertura de la puerta estaba conectado a una potente bomba. Fue spock quien consiguió cortar los cables y así liberar a los prisioneros.

Uno de ellos nos informó que frente a la puerta del puente existía un campo eléctrico que impedía el acercarse a ella. Solamente podríamos desactivarla, aplicando el soldador en un punto específico de la pared, justo a la izquierda de la entrada.

Dicha herramienta tuvo que ser recargada con uno de nuestros phasers, y tras aplicarla en el punto indicado la puerta se abrió. Con las pistolas en la mano, entramos en el puente, donde tras un pequeño tiroteo, resolvimos el incidente y pudimos volver al Enterprise con las felicitaciones del almirante.

ARRIESGADO TRABAJO DE AMOR

La misión que a continuación nos encomendaron tenía como objetivo localizar la base científica de la estación estelar Ark7 y sacarla del

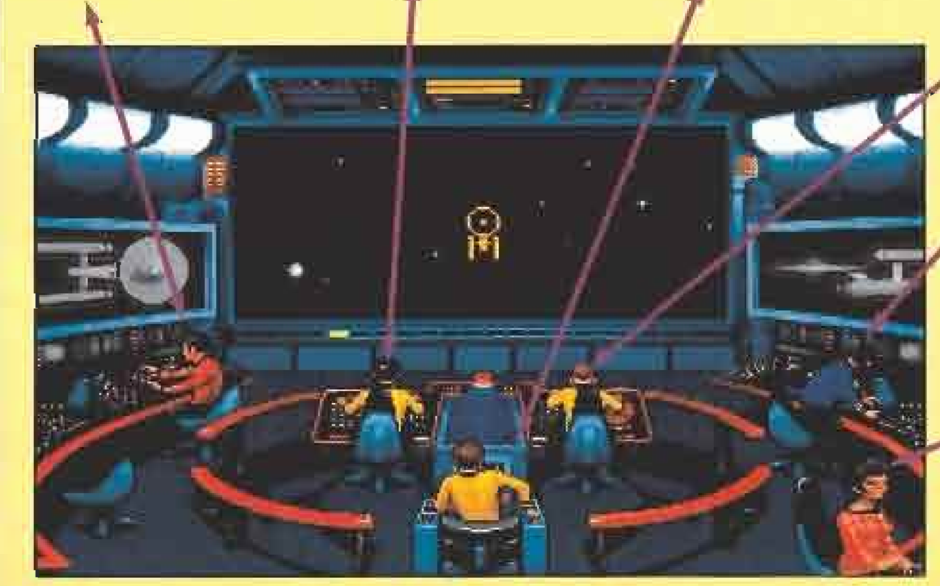
LOS PROTAGONISTAS

El Señor Scott es quien controla los motores y los equipos de reparación del Enterprise.

Tanto los escudos como las armas de la nave están bajo la supervisión del Señor Sulu.

El Capitán Kirk es el encargado de dar las órdenes y tomar las decisiones importantes.

Chejov es el piloto del Enterprise. Es él quien decide la ruta más corta para llegar a nuestro destino.



El oficial científico, Spock, está a cargo de la computadora y los bancos de datos de la Federación Unida de Planetas.

La teniente Uhura controla las comunicaciones entre el mando de la flota estelar y su nave insignia.



El oficial científico de la nave, Spock, es el encargado de investigar cualquier maquinaria que implique una tecnología desconocida por la Federación.



Viajando por el espacio se tiene relación con todo tipo de personajes, hasta un antiguo dios azteca que nos dará la bienvenida sobre un extraño planeta.



Las trampas están a la orden de día en «Star Trek». Algunas parecen imposibles de superar pero, con un poco de cabeza, conseguirás liberarte.



Interplay ha recreado a la perfección los extraños ambientes que podíamos ver en la serie. Las ocho misiones bien podrían haber sido episodios de televisión.

espacio Romulano, en donde se encontraba parada. Una vez avistamos el objetivo, recibimos un mensaje de una nave Romulana que nos invitaba amistosamente a morir.

Estas naves tenían un dispositivo que las hacía invisibles a nuestros ojos y a los de nuestro rádar. Pero nosotros también contábamos con un dispositivo que ellos desconocían: el brillo y el contrastre de nuestros monitores. Una vez abierto camino y teletransportados al interior de la nave, el Doctor McCoy, nos informó que en el ambiente existía un virus que sólo ataca a los Vulcanianos.

Spock estaba contagiado, era preciso encontrar rápidamente el antídoto. En un laboratorio hallamos un sintetizador de sustancias a partir de gases, dos botellas y un transportador antigrávido para éstas. Seguimos recorriendo la estación y encontramos una llave inglesa y una tercera botella de gas. Con la llave inglesa abrimos un panel que se encontraba en sala de máquinas bajo el ordenador de la izquierda, donde localizamos material aislante y una rejilla a la derecha de la sala. En el sintetizador de gases fabricamos amoniaco y un poco de agua.

Fuera de ese laboratorio, en una cámara frigorífica se encontraba una cepa del virus Oroborus, que había contagiado a Spock, quien a esas alturas comenzaba a acusar ya gravemente su enfermedad. Debíamos movernos rápidamente.

En una base de datos, conseguí la información que necesitaba. La fórmula del antídoto y la fórmula del gas TLTDH que atacaba a los romulanos.

Con algo de amoniaco y gran cantidad de policarbonato, que anteriormente había sintetizado, conseguí el antídoto y el gas. Tuve que manejar tres sintetizadores diferentes, pero ahora no recuerdo el orden.

Spock se curó inmediatamente, no sin antes presenciar una discusión de estilo jocoso a las que nos tenían acostumbrados tanto Spock como el Doctor.

Sólo quedaba infectar a los romulanos con el gas TLTDH. Estos se encontraban en el piso inferior y no nos permitían el acceso por la escalerilla.

Tal vez utilizando la rejilla que anteriormente habíamos abierto, fuésemos capaces de hacer que el gas llegase a sus pulmones. Efectivamente, así fué como logramos acceder a las bodegas.

Allí curamos a los romulanos y encontramos a los científicos al mando de la estación ARK7, los cuales estaban maniatados y amordazados; lógicamente estos se alegraron muchísimo de ver como les liberábamos.

Aunque también habíamos curado al Capitán Romulano, éste estaba tan deshidratado que no podía darnos ninguna información. Por suerte, teníamos algún vasito de agua en el bolsillo. El nos explicó que, cuando pusieron el ARK7 en funcionamiento, pensaban que las intenciones de la flota estelar eran otras. Se despidió de nosotros no sin antes reconocer la honorabilidad de nuestros fines.

Pedimos a Scott que nos subiese al Enterprise, donde nos esperaba el almirante para ser informado.

OTRO DELICADO EMBROLLO

Ya había quedado zanjado el tema de ARK7 y estábamos celebrándolo a bordo del Enterprise cuando el silbido sordo del intercomunicador avisó de la presencia del alto mando en pantalla.

Se había recibido señales de alboroto en el sistema Harrapa. Debíamos acudir lo antes posible para apaciguar la zona. Nuestra entrada en dicho sistema no fue bien recibida por los piratas Elasi, a los que habíamos sorprendido mientras atacaban a una nave mercante en su huida hacia el sistema vecino.

Tras un pequeño tiroteo que acabo como debía ser, Spock recibió señales de una nave de tripulantes y pudimos acceder a una comunicación por video.

Era Harry Mudd, un timador pero amigo que hace tiempo nos había hecho alguna que otra jugarreta. Pedía ayuda pues los piratas le estaban atacando y nuestro deber era auxiliarle, aunque no nos hacía demasiada ilusión debido al tormentoso pasado vivido junto a él.

Acudimos al sistema desde donde se recibía la señal y avistamos la nave de Harry. Después de un corto diálogo bajamos a la misma para su inspección. Lo que allí encontramos era un vehículo de pasajeros francamente deteriorado que se mantenía gracias a un pequeño artilugio pasado de moda llamado "salva-nave".

Harry explicó por qué los piratas le perseguían por toda la federación. Había vendido un quitamanchas compuesto por un tubo y una lente que era un tanto peligroso para cualquier ama de casa. Allí mismo encontramos un bola amarilla de doce caras que parecía un banco de datos de algún ordenador alienígena.

Gracias a los tricorders de Spock y del doctor McCoy, conseguimos aprender algunos datos de la civilización que algún día había tripulado la nave que ahora se encontraba en poder de Harry. La base de datos anteriormente recogida, contenía información verdaderamente asombrosa de la morfología de estos especímenes.

De camino hacia la sala de máquinas encontramos un arma excepcional. Cualquiera en la federación que tuviese en su poder dicho arma, podría haber atentado contra los intereses de la flota estelar. Decidimos subirlo a bordo cuando regresáramos al Enterprise.

En el compartimento contiguo, encontramos a Harry Mudd jugando con precaución con algunos tubos de ensayo. Alarmado por nuestra presencia, no pudo evitar el que se cayese uno de ellos al suelo, lo que provoca que los gases volátiles le afectaran a su cerebro. Si no estaba bastante loco, ahora sería para colmo, un chiflado violento.

Spock consiguió llevarle a una cama donde el doctor le atendió lo mejor que pudo y tomó algunas muestras de aquel líquido que aún quedaba en la estantería, para poder analizarlas posteriormente en nuestra nave.

Como ya sabíamos algo de la tecnología informática de los antiguos habitantes, conseguimos poner en marcha el sistema de comunicación, el cual nos permi-



Descubriremos, entre otras cosas, que la justicia Klingon es un poco, llamémoslo así, particular.

Todos los equipos de exploración constan de cuatro tripulantes, y en ellos sólo hay un miembro prescindible.



Cuesta un poco acostumbrarse a los menús de control del programa. Sobre todo a intercambiar los personajes.



Es una verdadera lástima que sólo haya ocho misiones en el juego. ¿Para cuándo una segunda parte?

STAR TREK

tió ordenarle a Scott que nos subiese lo antes posible, no sin antes pedirle que también llevase a bordo aquel arma tan sofisticada.

En el fondo nos daba pena dejar en aquellas condiciones a Harry, pero antes o después se le pasaría y cuando así fuese, le esperaría una sorpresa. El sobrecargo Sulu le había concertado una cita con la Señora Mudd en el sector siete. Hacía tanto tiempo que no se veían...

LA SERPIENTE ALADA

Paseando por el espacio estelar, recibimos una señal de una nave que conseguimos interceptar. Inmediatamente avisamos al capitán de la nave de su invasión del espacio estelar. Se trataba de Taraz, un Klingon que estaba tras la pista de un peligroso forajido. Conseguimos hacer un trato con él: nos permitirían investigar por nuestra cuenta durante 12 horas y al término de este plazo, volverían a cruzar las fronteras estelares para tomar cartas en el asunto.

Bajamos al planeta donde se escondía el supuesto criminal. Nos recibió un hombre alto y delgado que vestía una gran túnica blanca. El doctor nos avisó rápidamente de que justo debajo de la glándula pituitaria del singular personaje había detectado la presencia de una considerable cantidad de energía.

Hablamos con él y cuando llegamos a la conclusión de que era el mismo Quetzecoatl, aquel que era perseguido por los Klingons, éste nos arrojó un hechizo que nos envió directamente a una cueva donde nos quedamos totalmente incomunicados. Con ayuda de una piedra y apuntando a un determinado lugar conseguí desenredar una liana que nos ayudó a salir de nuestra prisión.

Caminamos durante un buen rato por la selva y encontramos un individuo que nos cedió el paso rápidamente cuando le recordamos las batallas escolares a golpe de meteorito.

El camino era cada vez más tétrico. Cuando me disponía a cruzar el río, el guardia de seguridad estelar que nos acompañaba no permitió que yo pasase por el tronco que atravesaba el río. Su lealtad le llevó a las fauces de una siniestra criatura de las tinieblas. Me había salvado la vida.

Un poco más allá, encontré de nuevo a Quetzecoatl. Este nos preguntó si eran ciertas las acusaciones de genocidio que contra su gente se habían realizado. Comprendió nuestra respuesta afirmativa cuando le explicamos que todo apuntaba a que una deformación de sus doctrinas de autosacrificio había llevado a sus seguidores a exterminar a parte del pueblo Klingon.

El sacerdote nos explicó que su poder residía, como McCoy había detectado anteriormente, en una glándula situada en su espina dorsal. No quería seguir siendo merecedor de dicho poder y nos pidió ayuda médica para extirparse aquella maldita fuente de energía.

A bordo del Enterprise y durante la intervención, una nave Klingon nos recordó que debíamos entregarles al prisionero. Ofrecimos la lógica resistencia pero entonces las altas esferas de la flota estelar nos aconsejaron hacerles caso y entregarles al prisionero como habíamos acordado. Por supuesto podríamos ser testigos silenciosos de la justicia Klingon.

Estos no lo entendieron así y, poniendo en tela de juicio nuestra valía como guerreros, nos sometieron a diferentes pruebas para demostrar nuestro valor. Aparecimos teletransportados en una cueva donde una inmensa energía surgía del suelo impidiéndonos el paso hacia la puerta.

Con ayuda de nuestros phasers pudimos derretir parte de una roca metálica para convertir una inocente astilla en un auténtico bate de beisbol que sería capaz de tragar toda la energía que se pusiese en su camino.

Gracias a nuestros tricorders y a Uhura, pudimos acceder a otra sala donde la salida era cuestionada por un infantil juego de colores. Probé varias combinaciones, pero ninguna parecía ser correcta. Cuando a punto estaba de arrojar la toalla, mirando el color de los uniformes de Spock y del Doctor, conseguí volver a la sala del juicio donde por desgracia ya estaba todo predestinado. Quetzecoatl había sido culpable antes de leer el mismo veredicto...



Si eres un fan de las aventuras del Enterprise disfrutarás al máximo con ésta su versión informática. A Gene Roddenberry le hubiera gustado.



A veces un capitán de la Federación debe estar preparado para enfrentarse a hechos desagradables, como un puente destruido repleto de cadáveres.



El doctor McCoy es el médico de la nave y quien tiene que cuidar de la salud de los tripulantes. Os aseguramos que va a tener mucho trabajo.



Al principio de cada misión hay una fase de combate en la que sólo tus mejores reflejos serán útiles para evitar la destrucción del Enterprise.

LA VIEJA LUNA DEL DEMONIO

Un satélite había captado actividad en el planeta Alpha Próxima. Nuestra siguiente misión consistía en averiguar qué diablos pasaba en aquel lugar. A nuestra llegada consultamos como siempre hacíamos el ordenador de a bordo.

Aprendimos algo sobre las civilizaciones que allí habían residido y algo fundamental sobre sus sistemas matemáticos. Una vez en el planeta encontramos un terreno lleno de piedras de trifostato de plata. Recogí alguna por aquella manía mía de pensar que todo podría servir para algo.

Más adelate tropezamos con una puerta que se activaba con un código matemático. ¡Suerte de lecciones de aritmética! Un ordenador nos informó que la actividad en la estación lunar podría ser peligrosa para la paz de la federación. Los ordenadores seguían activos y en pie de guerra.

Dentro de aquel bunker algo nos llamó la atención. Una puerta con un lector de tarjeta magnética que registraba algo de energía al ser golpeada con las piedras que antes había encontrado, un láser para prospecciones mineras, y un cable que podría servir para conectar dos ordenadores.

Gracias a la lectura realizada por nuestros tricorders pudimos investigar el interior del mecanismo que leía la tarjeta magnética necesaria para franquear aquella dichosa puerta. No fue demasiado complicado conseguir hacer un duplicado válido de esa llave con la ayuda del láser y algún que otro artefacto más.

La sala a la que se accedía por aquel lugar, albergaba el ordenador activo que atentaba contra la vida de todos nosotros. Spock informó rápidamente que el problema se podría solventar haciendo una conexión entre ambas terminales para permitir que actuaran de forma paralela. Dicho y hecho. Ya no quedaba nada por hacer allí.

Las aventuras de la nave espacial Enterprise y sus tripulantes han sido la inspiración para este sensacional juego programado por Interplay.

VENGANZA

Llegando a la última república de la federación, encontramos una nave perteneciente a la flota estelar en un estado bastante lamentable. Spock sólo registraba dos vidas: una en el puente y otra en un muelle de naves. Decidimos bajar para ayudarles en lo que todavía fuese posible.

Al entrar en el puente encontramos todo destrozado y la mayor parte de los tripulantes muertos. Alguien había atacado sin piedad a la nave y había asesinado a nuestros amigos. El operador cuya vida había sido registrada por los escáners de Spock acababa de expirar.

Decidimos consultar el cuaderno de bitácora residente en el sillón del capitán. Este daba unas lecturas que directamente no podíamos creer. ¡El atacante había sido el Enterprise!

Era imposible, pero en el muelle, una antigua compañera de clase malherida, tras ser curada por McCoy, afirmaba que lo que el capitán había registrado en su cuaderno antes de morir era cierto.

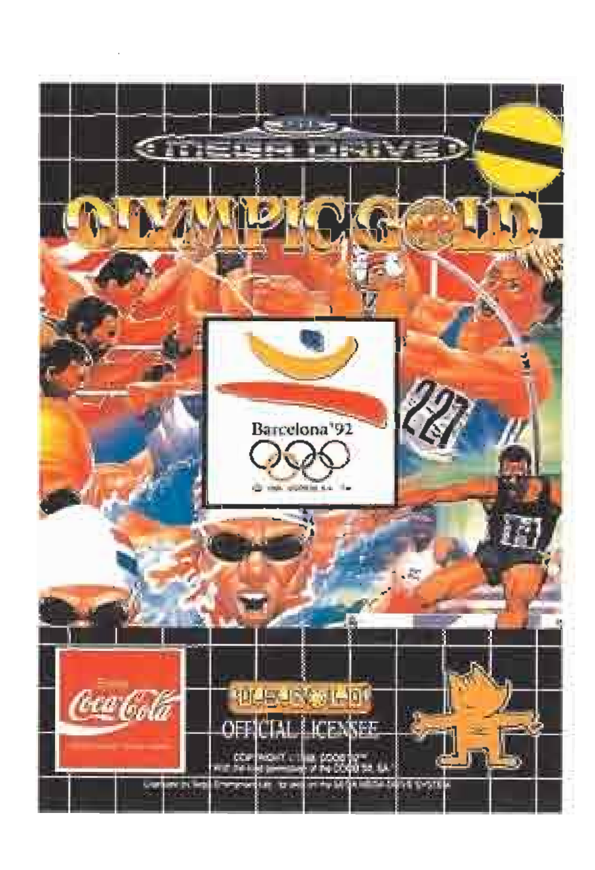
Enfurecido pensando que alguien podría acusarnos de tal carnicería, volví al Enterprise a comenzar la persecución del asesino, no sin antes dejar a bordo un equipo médico que cuidase de la muchacha.

La búsqueda del Enterprise II terminó cuando nos enteramos de quién había usurpado nuestro lugar y tuvimos que enfrentarnos a él con algo más que paciencia. Nuestro honor estaba en juego. También nuestras vidas...

M.G.L.

A Las Olimpiadas sólo llega El Mejor







Unitros

MEGA

LA MAQUINA

RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son suyos. La increíble calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que Compite con ella.
El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.
Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.
Una marcha olímpica que da la nota.

RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta Competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Silvester Stallone, Joe Montana, Factoria Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento.
¡ Cuenta con ellos !

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los perifericos para subir al podium de la más alta competición.
Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).
Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK). Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarojos de última generación.
Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.



Videojuegos Oficiales de los JJ.OO. de Barcelona '92



Unitros

DRIVE

A OLIMPICA



RECORD A LA SUPERACION.

Una MEGA DRIVE nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el MEGA CD. El mega poder para tu MEGA DRIVE. Más altura para tu sed de triunfos.
Y además cuenta con la participación especial del POWER BASE CONVERTER. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la MASTER SYSTEM. Su aliado en carrera.

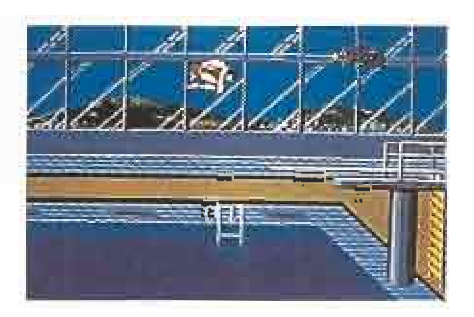
RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

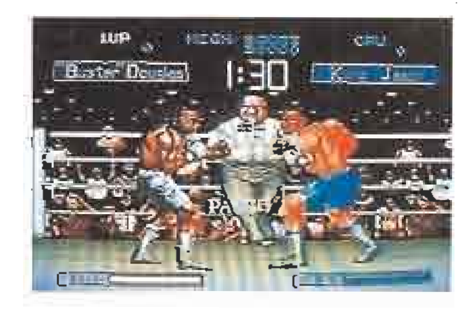
Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... DOCE SCROLLS. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.
Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los SPRITES participantes en los juegos.



RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de **300 juegos** a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la MEGA DRIVE.
La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones.
Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.
Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.
Contra la MEGA DRIVE... no hay rival.





PLUSMARCA MUNDIAL

Leisure Suit LARRY 5

PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

Llega de nuevo a nuestras pantallas, acompañado por la escultural Patti, Larry Laffer, el personaje más popular de los últimos tiempos. Ambos se adentrarán en el intrincado laberinto de la Mafia para enfrentarse a cientos de situaciones comprometidas de las que sólo podrán salir gracias a su astucia. ¿Estáis dispuestos a echarles una mano?

Estos eran los pensamientos que rondaban por la "cabecita" de nuestros protagonistas mientras su helicóptero les conducía hacia un fin de semana de película. Las cosas no habían sido fáciles, pero la recompensa merecía la pena..., al menos eso pensaba Larry.

"No todo el mundo puede permitirse, como yo, pasar un fin de semana con su amor, invitado por el mismísimo vicepresidente de los Estados Unidos. Aunque después de nuestra última etapa juntos, Patti y yo hemos atravesado una mala racha, ahora sé que las aguas van a volver a su cauce. Sin saber muy bien por qué, ella no acudió a nuestra cita en Larry IV, y como yo no iba a ser menos, tampoco fui. Desde entonces, mi vida ha transcurrido como un mal sueño.

Pese a que en el trabajo no me iba nada mal, a mi memoria acudían con frecuencia imágenes en las que revivía nuestros momentos felices. Ahora, por fin tengo oportunidad de recuperar el tiempo perdido y, por supuesto, pienso aprovecharla.

Mientras el helicóptero oficial nos lleva a nuestro destino, recuerdo los últimos días de acción. Papá Laffer siempre dijo que su hijo favorito (ese soy yo) llegaría algún día a hacer grandes cosas, y si ahora pudiese verme se sentiría más que orgulloso. Patti y yo somos algo así como héroes nacionales, y un futuro brillante se extiende ante nosotros. Al menos hasta el lunes..."

"Pensar que en estos momentos podía estar con el inspector Desmond en lugar de con Larry me pone enferma. Nuestro país nos pide a veces sacrificios importantes, y éste debe ser uno de ellos. Y no es que el bueno de Larry me caiga mal del todo, pero no se puede comparar ni soñando con un apuesto policía de casi dos metros de estatura y con ese don de gentes que tiene Desmond..."

El FBI ha encargado a Patti la misión de infiltrarse en la trama secreta de la Mafia.

La cúpula de la Mafia y el crimen organizado anda bastante alborotada. Los enormes beneficios de sus negocios descienden en picado.



La gran experiencia de Larry garantiza que os la persona idónea para escoger a la mujer más sexy del país.

VÍDEOS de primera

SEXO, MENTIRAS Y CINTAS DE VIDEO

Vistas las opiniones de nuestros dos "enamorados", vamos a contarte cómo se desarrollaron los hechos hasta llegar a una situación de tanta "altura" como la del helicóptero en el que volaban a su destino.

Fue el azar el que provocó este singular encuentro que señalaba un final feliz para una complicada historia. Nuestros dos héroes habían vivido una aventura independiente, pero ambos, luchaban, sin saberlo, contra los mismos villanos.

Por aquellos días, la cúpula de la Mafia y el crimen organizado andaba bastante revuelta. Los, en otro tiempo, pingües beneficios aportados por dos "negocios" tan prósperos como las drogas y la pornografía, estaban cayendo en picado de manera alarmante.

El Jefe Supremo de la organización había convocado una reunión urgente con sus máximos responsables. Se hacía del todo imprescindible aplicar, con la mayor diligencia posible, todas las "técnicas" que desde siempre habían potenciado el consumo de ambos negocios.

De lo contrario, podía comenzar a producirse una fuerte regresión que acabase por destruir la maquinaria de hacer dinero fácil. Y el Sr. Julius Bigg, máximo capo de la Mafia, no estaba dispuesto a renunciar a ello de ninguna manera. Había que tomar medidas cuanto antes.

LA MISIÓN DE LARRY



El incomparable Larry, haciendo gala de la habilidad que le caracteriza, acaba de ganarse a pulso el papel protagonista de esta historia.

Seis meses después de que tuviese lugar la citada reunión de la Mafia, el consejo de Administración de PornProdCorp, una cadena de televisión de fuerte implantación, se reunió. Al frente del mismo, Silas Scruemall estaba perfilando los detalles para llevar a cabo un nuevo concurso: La Elección de la Mujer más Sexy de América. Después de una complicada preselección las candidatas se habían reducido a tres, y en la siguiente fase del concurso se iban a invitar a las chicas por todo lo alto, para que vinieran a Los Angeles a la final. Cuando todo estaba casi decidido, el señor Scruemall cambió de opinión de manera repentina.

Cualquier mujer rodeada de lujo, joyas y en un ambiente de ensueño puede parecer sexy. La mujer que resultase elegida como la más sexy de América tendría que serlo en cualquier momento, desde que se levantase hasta la última hora del día. Así que la solución estaba en hacer unas grabaciones de cada una de las chicas sin que ellas llegasen a enterarse, y a ser posible, mientras se encontrasen con un hombre absolutamente corriente, ante el cual se comportasen con total naturalidad.

En ese momento de la reunión Larry Laffer entraba para servir café a la concurrencia. Su elegancia al caminar, su estilo al servir, y su impresionante "fachada" convencieron al Sr.Scruemall de que era el hombre adecuado para llevar a cabo el trabajo. Dieron a Larry una "Camcorder", una maravilla de la técnica, capaz de grabar en vídeo sin que nadie advierta su existencia, y le pasaron instrucciones precisas sobre su trabajo.

EL OBJETIVO DE PATTI



No cabe duda de que la misión de Patti no es una tontería, pero al menos el F.B.I. suele pagar bien. La cosa comienza bien, tiene una limusina a su disposición.

Podía decirse sin temor a equivocarse, que nuestra heroína había conocido tiempos mejores. No parecía muy prometedor dejarse la piel cantando cada noche en un pub mugriento como el Piano Pit. Aquella tarde el local había estado especialmente vacío, y los tres o cuatro sujetos sentados en las mesas, estaban bastante ocupados rebuscando en el fondo de sus bolsillos algunos centavos para llenar la copa, como para apreciar el arte de la chica que cantaba.

Al final de la actuación, Andy, el encargado del local, avisó a Patti para que pasara por su oficina. Como es normal, Andy era un animal bien cebado que parecía despedir grasa a cada paso que daba. Con pocas palabras –tampoco conocía demasiadas–, Andy informó a Patti que el dueño, un tal Julius, no estaba demasiado contento con su forma de animar el local, y que por ello había decidido prescindir indefinidamente de sus servicios. El tipo de música que hacía no parecía incitar a la gente al consumo, y eso no podía permitirse.

Para colmo, el grasiento encargado no estaba dispuesto a soltar ni un duro del sueldo correspondiente al tiempo trabajado. Así que nuestra chica se ve de pronto de patitas en la calle y sin ningún medio para subsistir hasta encontrar otro trabajo.

A la salida, una figura parecía estar esperando a Patti en el callejón. Nuestra chica no se cortaba ante nada y se dirigió resuelta hacia el hombre de la gabardina. La sensación de preocupación desapareció cuando el desconocido se acercó y se presentó como el Inspector Desmond del F.B.I., solicitando unos minutos para hablar de un tema que promete ser interesante. Hay que decir que el chico era bastante atractivo, por lo que Patti se mostró enormemente atraída por cualquier "asunto" que él quisiera proponerle.

Desmond le contó que estaba iniciando una investigación a nivel nacional, para infiltrarse en el crimen organizado, dentro de la industria del espectáculo.

"Necesitamos a alguien como tú. Alguien sin ataduras, que sepa tocar bien un instrumento, (¿?) para adentrarse en el mundillo y buscar las pruebas necesarias. El F.B.I. se encargará de que estés en el sitio y la hora adecuados para llevar a cabo tu labor."

Le informó que existían dos frentes de interés para abrir la investigación. El primero lo constituían los mensajes subliminales en la música pop, que parecían estar provocando un aumento en la delincuencia. Un estudio de grabaciones de Baltimore llamado Rever Records parecía ser el centro del problema. Al frente del mismo estaba un tal Reverse Biaz, al que tendría que hacer una visita.

Por otro lado, se estaba produciendo una auténtica inundación de grabaciones de rap que destacaban por unas letras obscenas que podían llegar a minar la moral de los jovenes. K-Rap Radio era la sede del grupo "2 Live 2 Screw" que de manera extraña, no paraba de acumular éxitos de un tiempo a esa parte. Tenía que localizar a un tal P.C.Hammer, quien llevaba el control de este asunto.

Las investigaciones efectuadas, indicaban que se barajaba el nombre de un tal Julius detrás de todo el cotarro. Había que obtener todas las pruebas posibles acerca de Julius, K-Rap y Rever Records.

De entrada, el trabajo no parecía fácil, pero la situación personal y económica de Patti no era demasiado boyante, y además, los ojos del inspector Desmond tenían un algo que convenció.

Por otro lado, nuestra chica tenía ganas de demostrar a toda la impresentable gentuza que manejaba el negocio de la música, que ya estaba bien de mafias y de juego sucio, así que, sin pensárselo dos veces, aceptó decidida el trabajo.



LOS ÚLTIMOS PREPARATIVOS

Pocas veces Larry había recibido un encargo tan tentador como ir a grabar a tres chicas hermosas en los momentos en que ellas no lo esperasen. Nuestro intrépido protagonista decidió completar todo el equipo que iba a necesitar.

En el cuarto donde se almacenaban los vídeos que sirvieron para la preselección, encontró cintas adecuadas para la "Camcorder", pero existía un problema. Estaban grabadas, y el pequeño tamaño de la cámara portátil, impedía que hubiesen podido incorporarle un cabezal para borrar. Tuvo que ingeniárselas para conseguir limpiarlas. Además, comprobó que la batería de la cámara estaba a cero, y buscó la manera de solucionarlo.

Por último, antes de poner manos a la obra, fue a recoger los expedientes de las tres chicas finalistas y la tarjeta de crédito ilimitado Aerogold, que le había sido asignada por su jefe. Con todo ello, salió a buscar el vehículo que le llevaría al aeropuerto, hacia su primer destino.

Una gran sorpresa le esperaba, pues en lugar del taxi que imaginaba, una hermosa limosina, que haría palidecer de envidia a las de Falcon Crest, estaba preparada para recibirle.

Dentro del coche aprovechó el tiempo para ir viendo los expedientes de las chicas, en cada uno de los cuales encontró algún objeto de interés. Una vez en el aeropuerto, comenzó a comprobar las excelencias de la tarjeta Aerogold en la ATM (Automatic Ticket Machine), cuando compró el billete para New York City.

Para pasar la puerta de embarque, volvió a utilizar la tarjeta de viajes y la de embarque que había recogido antes en el ATM.



Antes de meterse en camisas de once varas Larry debe conseguir todos los objetos imprescindibles de su equipo.



Leisure Suit LARRY





2 EN LA SEDE DEL F.B.I.

Desmond acompañó a Patti al cuartel general del Departamento Federal de Investigación Criminal, donde se presentó al Comandante Twit, Jefe de la Sección que lleva el caso. Después de asignarle unas cuantas claves de identificación, la chica tuvo que pasar la correspondiente "revisión" médica, efectuada por el Doctor Conejo. Este doctor solía hacer bien su trabajo, y demostró a Patti que hacía todos los estudios "en profundidad". Luego, como si de James Bond se tratase, le entregó el último modelo de arma secreta especial para mujeres, y unos CD Rom, junto con un lector para los mismos. En ellos estaban todos los datos conocidos de los sujetos a los que habría que vigilar.

Su primer destino sería Filadelfia, a ver qué se estaba cociendo en K-Rap Radio. Para llegar hasta allí pusieron a su disposición una limosina fantástica que por un momento le hizo sentirse como James Bond. Le indicó al chófer dónde quería ir con ayuda del DataMan y los CD-Rom.


Patti en las dependencias del F.B.I. se siente, por primera vez en su vida, la viva imagen de James Bond.

3 EL HARD DISK CAFE

Después de un vuelo plácido lleno de sueños románticos en los que aparecía Patti, aterrizó en La Guardia. Para llegar a la ciudad necesitaba algún medio de transporte. En un cartel vió un número de teléfono para alquiler de limosinas, y gracias a la caridad consiguió una moneda para llamar.

Ya motorizado, mostró al chófer una servilleta del Hard Disk Cafe, donde pensaba encontrar a Michelle, la primera de las tres chicas. Durante el trayecto, algo en el asiento llamó su atención, y lo recogió con la intención de devolverlo. Luego, cuando vió el contenido, cambió de idea.


¡Vaya cara se le ha quedado a Larry! Parece que Michelle es una chica de armas tomar.


Parece que el acceso al local es restringido. ¿Qué habrá visto el portero en el aspecto de Larry para no dejarle pasar?

La entrada al Hard Disk Café estaba reservada a socios, y obtener el pase del maitre no era fácil, aunque hablando se entiende la gente. Ya dentro, comprobó que se habían sentado en el gallinero, y cuando vió pasar a Michelle al interior, volvió a hablar con el maitre. Le "untó" un poco, y consiguió que le arreglase el pase.

La chica resultó más asequible de lo que imaginaba. Después de una animada charla, y a la vista de su cartera, se volvió tan dulce, que apenas tuvo tiempo de activar la cámara antes de que comenzase la sesión en el reservado. Fue un trabajo realmente agradable para Larry.

Con una grabación de infarto, volvió al aeropuerto, y tomó un billete a Atlantic City, en busca de su segundo objetivo.

Aunque la misión es comprometida nunca antes Larry había tenido un objetivo tan "apetecible".

K-RAP RADIO



El edificio que albergaba los turbios manejos del Grupo "2 Live 2 Screw" era impresionante. Patti se adentró en él sin vacilar, y descubrió que la recepcionista no se encontraba en su lugar, lo que le facilitó el trabajo. La puerta de entrada tenía una placa con el nombre de un tal Krapper, quien al parecer era el Presidente de la compañía, pero el acceso a su despacho estaba controlado mediante una cerradura de claves. Nuestra intrépida heroína recordaba que en algún sitio llevaba anotada una clave de acceso, y la utilizó con éxito. Mientras se colaba en el despacho, oyó los pasos de la secretaria acercándose, así que cerró suavemente tras de sí.

El despacho tenía un mobiliario de vanguardia, y había que reconocer que estaba decorado con un gusto exquisito. Patti se puso a registrarlo con paciencia y observó que el escritorio estaba cerrado. En su registro, comprobó que el hierro era muy bueno para las plantas, y gracias a ello consiguió desbloquear la cerradura. Los cajones del escritorio guardaban algo muy importante. Anotó una clave que localizó sobre un trozo de papel y descubrió una carpeta que prometía. Después de un breve vistazo, comprobó que eran una serie de instrucciones que componían un plan de actuación para revitalizar el mercado de las drogas y la pornografía. Además, firmaba los documentos un tal Julius, nombre que coincidía con las informaciones sobre el mafioso que le dió Desmond. Como la chica no tenía buena memoria, y llevarse la carpeta podría advertir a Krapper de que alguien había estado tocando sus documentos, buscó la forma de hacer unas copias y las colocó en su lugar.

Un pequeño incidente le hizo cambiar de color, así que decidió asearse un poco en la ducha más próxima.

Parece que los agentes secretos tienen que acostumbrarse a las sorpresas, y allí se presentó la primera. Cuando estaba desnuda e intentaba abrir el grifo, notó que el suelo se hundía bajo sus pies, y descubrió que en realidad estaba en un ascensor. Para colmo, resultó que era panorámico y tuvo que pegarse un paseo como mamá le trajo al mundo. Por fortuna no había moros en la costa, y todo quedó resuelto de una manera "discreta".


Las instalaciones de K-Rap Radio son impresionantes. Algún negocio oscuro ha debido financiar tanto lujo.


Esto de los edificios inteligentes es una lata. La pobre Patti ha confundido la ducha con el ascensor.

El ascensor tenía un mecanismo que impedía la subida sin una clave concreta, y aunque Patti lo intentó con la que había encontrado en el despacho de Krapper, no pareció funcionar.

Desnuda no podía entrar de nuevo por las escaleras sin llamar la atención, y era imprescindible que recuperase las copias de todos los documentos y recogiese sus ropas, ya que éstas evidenciaban que alguien había estado allí.

Utilizó una especie de chandal que encontró cerca y decidió investigar por la planta baja. Por allí se encontraban todos los estudios de grabación, en los que iba probando la clave que encontró arriba. Finalmente, consiguió abrir la puerta de la habitación de control del estudio B, donde se coló.

Desde allí, comprobó que P. C. Hammer estaba discutiendo acaloradamente, en un estudio contiguo, con "2 live 2 Screw" una serie de turbios y oscuros negocios. Manipulando los controles logró grabar una parte suculenta de su conversación, pero no pudo evitar que Hammer advirtiera su presencia al otro lado.

El tipo puso obstáculos en la puerta del control para impedirle la salida y subió por el ascensor. Desde el cristal vió la clave que marcaba y la memorizó. Tenía que darse prisa para salir de allí, así que puso a trabajar su mente.

Recordó de pronto un anuncio de televisión en el que una soprano rompía una copa dando una nota muy aguda. Como Patti no era precisamente ninguna Caballé, utilizó la técnica para potenciar su voz y consiguió un efecto sorprendente.

Escapó a toda prisa tomando de nuevo el ascensor y recuperó las copias de los documentos, con lo que dió por terminada su primera misión.

Tomó de nuevo la impresionante limosina, y para celebrar lo bien que iba todo, se tomó una botella de sidra achampanada El Gaitero que debía llevar algún tiempo en el bar del coche.



5

EL TRAMP'S CASINO

Un vuelo agradable le llevó hasta su nuevo destino. En el aeropuerto, volvió a necesitar monedas para el teléfono. Su aventura con Michelle le había dejado "seco", así que tuvo que buscar por la sala de espera hasta encontrar una moneda.

Aprovechó para recargar las baterías de la "Camcorder" y cambiar la cinta grabada por otra virgen, mientras esperaba la limosina. Se encaminó al casino, tras mostrar al chófer otro de los objetos hallados en los expedientes.

Llegados al casino, aunque iba sin un duro, una amable chica le cedió unas monedas. Con ellas y algunos trucos como aquellos de "save" y "restore", consiguió un montón de dólares de plata.

Harto del ambiente cargado, salió al muelle, donde encontró una tienda de alquiler de patines. Larry nunca ha sido demasiado bueno en eso, pero al menos no se solía caer, así que decidió alquilar un par. Cuando estaba más entretenido, reconoció a Lana, la segunda chica que buscaba, quien también poseaba con patines.

Después de un ratito de charla, y de comprender el porqué había sido preseleccionada, le invitó a que fuese a verla al casino, donde actuaba en el espectáculo especial de "lucha en el barro". Viendo los gestitos que le hacía con la nariz mientras hablaba, Larry no pudo resistirse, así que aceptó y quedaron en verse. Devolvió los patines y se encaminó al casino.

La sala de luchas estaba atestada, y tras dar una buena propina al acomodador, consiguió un asiento en primera fila. La sorpresa de Larry fue mayúscula al ver aparecer a Lana, con un pequeño traje de baño y un aspecto imponente. Pero todavía fue mayor al ver que le invitaba a subir al ring.

Por lo que pudiera pasar, conectó disimuladamente la cámara y decidió echarle valor al asunto. Lo cierto es que la chica era una auténtica leona, y pronto se vió obligado a responder a sus "ataques". Cada vez que intentaba agarrarla por algún sitio, soltaba un suspirito que le ponía a Larry la carne de gallina.

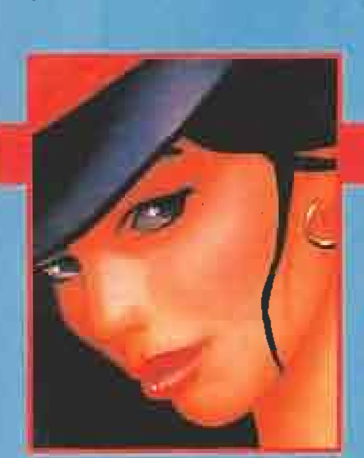
Al final, lo que comenzó como un simple combate tomó un rumbo bastante diferente, y se olvidaron que estaban ante tanto público. O al menos eso es lo que él creía, pues el asunto no funcionó. Pasó una vergüenza terrible cuando comenzaron a sonar silbidos que le castigaban por no haber estado a la altura de las circunstancias.

Como pudo, hizo mutis y salió de allí a escape. El portero del casino, muy amable, le pidió un vehículo para dirigirse al aeropuerto.



Cuando lo que uno tiene delante una chica tan estupenda como ésta es incluso capaz de aprender a patinar.


Larry dispuesto a vivir experiencias fuertes no deja pasar la oportunidad de subirse raudo al ring.



6

REVER RECORDS

A Patti le resultó mucho más fácil infiltrarse en esta ocasión, ya que Desmond le había conseguido una prueba como teclista en los estudios. El ascensor no parecía funcionar, pero mostrándole al portero el motivo de su visita, consiguió que lo llamese. Ya en el estudio de grabación, antes de dirigirse al control donde se encontraba Reverse, investigó un poco por aquí y por allá, hasta encontrar algo escalofriante en un disco.

Al reproducirlo hacia atrás pudo oír un claro mensaje subliminal fomentando el consumo de drogas. Lo guardó y entró a ver a Reverse Biaz. La prueba de teclados resultó un éxito, gracias a las nuevas tecnologías, pues no se podía decir que Patti fuera una virtuosa. Reverse se puso muy contento a la vista de los "méritos" de nuestra bella heroína. Cuando se animó un pelín con el Gaitero, cantó por bulerías, dándole todas las pruebas que necesitaba. Tomó de nuevo la limosina y volvió al cuartel general del F.B.I. para entregarle a Desmond el material conseguido. El inspector se quedó atónito ante los resultados de su trabajo, y prometió invitarle a una velada en la Casa Blanca, con el mismísimo presidente como anfitrión.


Por suerte, esta vez es fácil entrar. El inspector Desmond ha conseguido una prueba como teclista para Patti.


Algo raro se está cociendo en Rever Records. Pero seguro que Patti puede salir airosa de esta comprometida empresa.

7

RUMBO A MIAMI

Pese a los últimos acontecimientos en el Tramp's Casino, Larry estaba contento de tener dos tercios del trabajo realizados. Tomó el avión en cuanto le fue posible, y aterrizó en Miami después de otro vuelo lleno de sueños bastante subiditos de tono.

Consiguió unas monedas buscando en las máquinas del aeropuerto, y tomó unos teléfonos de los carteles. El primero debió estar mal, pues ni llegó a enterarse de lo que querían decirle. Iban a dejarle algo junto al ATM del aeropuerto.

Cuando contactó con las limosinas, y mientras salía al exterior para cogerla cuanto antes, localizó en una papelera un paquetito con su nombre. En su interior encontró una especie de documentación para extranjeros que guardó por si le era útil en cualquier momento.

Al conductor le mostró una tarjeta de un dentista, donde Chi Chi, la tercera chica elegida como finalista en el concurso, trabajaba algunos ratos.

Después de una charla con la enfermera que concedía las citas, y tras un pequeño camuflaje previo con algo de tela que localizó, consiguió convencerla de su situación de urgencia.

Le hicieron pasar y sentarse en un sillón donde comenzaron a temblarle las piernas. Pero pronto los temblores dieron paso a otras sensaciones más gratas, cuando descubrió quién era la dentista. Chi Chi estaba impresionante, con un vestido muy ceñido, al que sólo parecía sobrarle un botón.

La chica le contó que estaba muy preocupada porque su situación en el país no estaba completamente legalizada, y si no lo arreglaba de una vez por todas, tendría que marcharse apresuradamente y olvidar su nueva vida. Larry recordó de pronto los documentos que recogió en el aeropuerto. Él no los necesitaba para nada y le pareció correcto dárselos a ella, para que pudiera solucionar todos sus problemas.

Nunca había visto a nadie más contento, y en prueba de su agradecimiento, Chi Chi le invitó a una sesión en el gimnasio que estaba justo debajo de la clínica.

Aceptó encantado, y por si acaso se llevaba una sorpresa, conectó discretamente la "Camcorder". Los numeritos gimnásticos que efectuaron fueron como para batir cualquier récord, y quedaron debidamente registrados en la cinta de vídeo.


Larry siempre se ha negado a visitar por las buenas a su dentista. Algo sospechoso hay en esta visita sorpresa.


La pobre Chi Chi pasa por un momento delicado. ¿Podría alguien resistirse a echarle una manita?


Nadie como Larry en este momento es capaz de comprender lo que uno debe hacer para ganarse el pan cada día.


De aeropuerto en aeropuerto nuestro protagonista lleva una vida bastante ajetreada.

LARRY

Leisure Suit



7 MISIÓN CUMPLIDA

Con el trabajo terminado, y sabiendo que eso le supondría un ascenso seguro, se encaminó al aeropuerto, para tomar el vuelo de vuelta, después de una llamada desde la consulta del dentista. Cuando se las prometía más felices, el vuelo se vió interrumpido por un cambio brusco de rumbo.

En lugar de seguir rumbo Oeste, viraron bruscamente al Sur. Pero al Sur de hacia abajo. El piloto había tenido una indisposición y el avión había perdido el control cayendo brúscamente en picado. Por los altavoces, las azafatas pedían alguien con conocimientos, y Larry una vez había leído una revista de aviación, así que se presentó voluntario.

Después de tocar casi todos los botones y palancas que tenía el avión, alguno conectó el piloto automático, y les libró de una catástrofe segura. ¡Larry lo había conseguido!

La llegada a Los Angeles fue apoteósica. El público le aclamaba como a un héroe, e incluso el mismo presidente tuvo el detalle de llamarle por teléfono y hasta invitarle a una cena en la Casa Blanca. El no podría asistir, pero lo haría en su lugar el Vicepresidente.

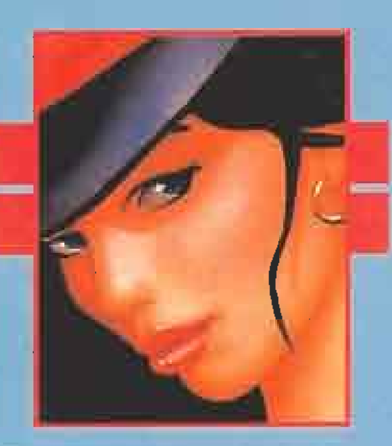


Por la expresion de Larry nos tememos que no es ésta precisamente la idea que él tiene de un apacible viaje en avión.

Larry y su amada Patti viven, en esta ocasión, dos aventuras independientes que convergen en el desenlace final.



UNA CENA DE ALCURNIA



8



Las cenas de gala normalmente no suelen ser muy divertidas, pero con estos protagonistas seguro que es movidita.



A las mujeres no hay quien las entienda. ¿Que habrá visto Patti en este desagradable caballero?



Un viaje de lujo para unos auténticos héroes, es el premio para una hazaña como la que hemos vivido.



¡Qué impresionante estampa para la posteridad! Lástima que no siempre sea realidad.

Larry esperaba encontrarse a mucha gente importante, pero nunca a Patti. Verla le produjo tanta alegría como disgusto comprobar que le acompañaba un petimetre que atendía por Desmond. Se abrazaron después del largo tiempo sin verse, y se sentaron –ellos dos y Desmond– junto al vicepresidente.

En medio de la velada, el invitado que estaba junto a Patti, –un gordo con cara de pocos amigos–, comenzó a tirarle los tejos. Le contó que a la mañana siguiente asistiría al Congreso para votar a favor de una ley antipornografía en los canales de televisión. Entre párrafo y párrafo silbaba una canción que a Patti le resultaba familiar. Luego, intentó convencerla de que aceptara un puesto para el que llevaba tiempo buscando a la mujer adecuada: Ser la azafata del programa " Los Videos más sexies de America". Por último, el gordo le dijo a Patti que le llamase "Julius", y eso fue la gota que colmó el vaso.

De pronto, Patti ató cabos y comprendió que el sujeto era el hombre que la contrató para componer la música del LARRY IV, y que luego destruyó las masters. Y que era el mismo Julius que estaba tras K-Rap y Rever Records. Su juego consistía en crear un programa de máxima audiencia como el de los vídeos más sexies que acaparara la atención del público. Promover después en el Congreso una ley contra la relajación de costumbres que eliminara la pornografía de la televisión. A continuación, comenzar a distribuirla clandestinamente, y obtener los beneficios que en otro tiempo le supuso este negocio. De camino, fomentar el consumo de drogas mediante la publicidad subliminal en discos.

Patti advirtió a Desmond de su descubrimiento, y cuando iban a arrestar a Julius Bigg, éste sacó un arma del bolsillo y amenazó con matar a la chica. Larry se lanzó valientemente en dirección contraria para proteger al vicepresidente, y Patti resolvió la situación gracias al "cruzado mágico" que le dieron en el F.B.I. Al final, todos contentos menos Desmond que tuvo que irse a rellenar informes, dejando a Patti y a Larry rumbo a un prometedor fin de semana en Camp Davis, con los gastos pagados por el Gobierno.

Hasta aquí llega la historia, amigos. Larry ha tenido por fin oportunidad de demostrarle a Patti que vale tanto o más que el inspector Desmond. Nosotros tendremos que esperar a «Larry VI» para enterarnos de cómo queda definitivamente la cosa.

D.G.M.

NUESTRA OPINIÓN

- **SIERRA**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC VGA**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **AVENTURA**

Cualquiera que haya seguido la trayectoria de Sierra, sabe que cualquier producto que esta casa ponga en el mercado tiene garantizado un alto nivel de calidad. «Larry V», continuación de la saga misteriosamente interrumpida en «Larry IV», nos vuelve a traer las aventuras de este "Play-boy" un tanto especial. Como novedad, el argumento ahora nos ofrece dos aventuras independientes protagonidas una por Larry y otra por su amada Patti, aunque ambas convergen en el desenlace final. Aparte de ello, el interface utilizado es el mismo sistema de iconos de «Larry I», con un detalle añadido: una tecla que nos permite saltarnos las secuencias que ya conocemos. Algo que se echaba a faltar, ya que a veces, al recuperar una partida se hacía tedioso ver de nuevo las mismas escenas.

Como viene siendo normal, el esfuerzo desarrollado en la consecución de la parte gráfica y sonora del programa es cada vez mayor, lo que redunda en unos resultados cada vez más vistosos. El equipo de programadores, dibujantes y animadores ha trabajado duro, manteniendo el tipo de gráficos diseñados para el "remake" de «Larry I». En la parte sonora, se ha fichado a un compositor de Hollywood, Graig Safan, autor de sintonías tan famosas como la de "Cheers", o la de "Hitchcock Presenta..." Se han creado 24 canciones diferentes que realzan la animación de cada escenario. Todo ello permite que el resultado final sea más que notable.

Para los que ya conocéis como se las gasta Sierra en lo que a aventuras gráficas se refiere, deciros simplemente que el programa continúa la línea ascendente que se ha marcado esta compañía. Para los que estéis recién llegados, os garantizamos buenos ratos junto al rey del ligoteo, Larry Laffer.

D.G.M.



¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?

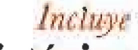
¡Búscala en el Tiempo!



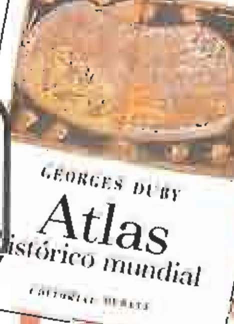
Carmen ha vuelto a las andadas. Pero esta vez ella y su banda tienen en sus manos una máquina del tiempo y están viajando a través de todas las épocas para causar todo tipo de estragos.

¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el tiempo! Es un nuevo programa de la popular serie Carmen Sandiego. Busca a Carmen Sandiego y conoce los acontecimientos históricos, invenciones científicas y gente famosa de anteriores épocas. Carmen y su banda de 15 secuaces utilizan una máquina del tiempo para viajar a la Edad Media, el Renacimiento, la Revolución Industrial y la Edad Moderna. ¿Dónde está en el tiempo Carmen Sandiego? Muestra también una amplia gama de culturas del mundo, ya que Carmen y su banda viajan hacia atrás en el tiempo a India, China, Japón, México, Perú y Europa. El programa dispone de villanos nuevos (y gráficos de animación sorprendentes). Las investigaciones pueden almacenarse en un disquete y terminarse posteriormente. Disfruta especialmente del sonido, de los sorprendentes efectos especiales, del alto nivel de interacción y por supuesto, de todos sus malvados amigos.

Disponible en PC y AMIGA



Atlas Histórico Mundial
Historia del Mundo en 317 Mapas
EDITORIAL DEBATE





DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35

The Addams Family

NUESTROS PARIENTES LEJANOS



La familia Addams no es en absoluto una familia corriente. La mayoría de los simples mortales viven en pisos de apenas setenta metros cuadrados pero ellos disponen de una gigantesca mansión victoriana con un enorme jardín y tienen a su servicio un mayordomo.

Sin embargo las rarezas de esta familia solamente comienzan aquí. Para empezar, el jardín se encuentra completamente seco y el mayordomo no sólo mide más de dos metros sino que tiene un más que sospechoso parecido con el monstruo de Frankenstein y se encarga principalmente de mantener en buen estado las telarañas que decoran pasillos y salones. Es una mansión muy especial en la que no falta una silla eléctrica en la buhardilla, un sótano en el que se guarda un fabuloso tesoro, un laboratorio, un cementerio familiar y una intrincada red de pasadizos secretos.



La casa de los Addams es una gigantesca mansión victoriana con un enorme jardín, cementerio incluido, en la que ocurren cosas bastante extrañas.



The Addams Family

En este cálido hogar es donde vive papá Gómez, su esposa Morticia, sus hijos Wednesday y Pugsley, la abuelita y el tío Fester. Entre las finas costumbres de los niños se encuentra decorar sus habitaciones con señales de tráfico robadas o muñecas sin cabeza, escupir en la mesa y desear buenas noches a su padre no con un beso sino con una patada en la espinilla. La abuelita, por su parte, cocina sabrosos guisos a base de productos tan nutritivos como murciélagos y saltamontes y el tío Fester pasa la mayor parte del día y la noche en su laboratorio realizando los más extraños experimentos. Una familia tan peculiar no podía tener como mascota a seres tan vulgares como perros y gatos y en su lugar tienen a Cosa, una mano dotada de vida propia que entre otras cosas juega al ajedrez y practica la esgrima.

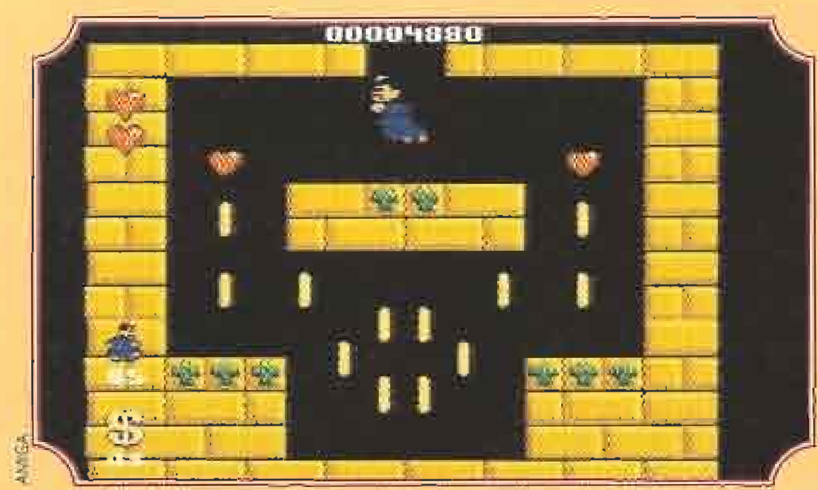
Pese a sus extrañas costumbres, la familia Addams lleva una vida tranquila y apacible. Por desgracia su fastuosa mansión y las riquezas que en ella se almacenan han despertado la codicia de un abogado llamado Tully Alford. Con la ayuda de Abigail, una de sus cómplices, ha engañado al tío Fester y le ha hecho perder la memoria después de obtener de él importante información que le ha permitido capturar al resto de los componentes de la familia. Cuando Gómez regresa a su hogar descubre que todos los miembros de su familia han desaparecido y que si no los encuentra rápidamente tanto la casa como su fortuna pasarán a las manos del malvado abogado.



En toda historia de mansiones familiares, aparte de los padres, los hijos, los perros y los mayordomos, también existen un sinfín número de fantasmas.



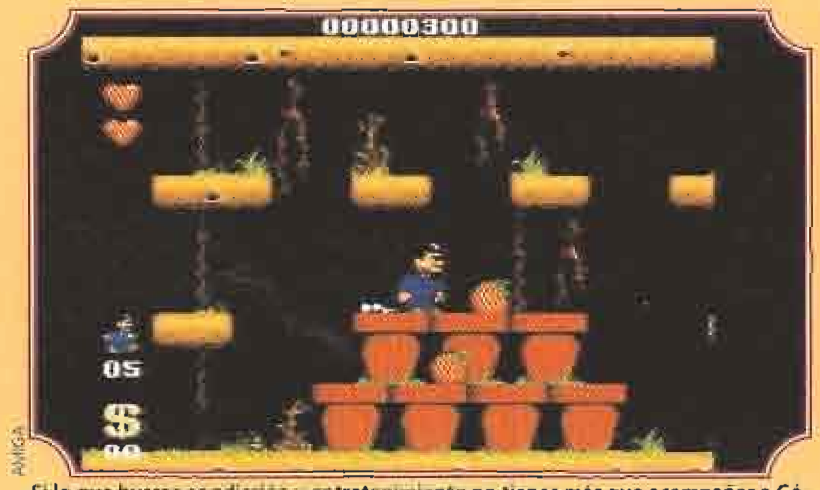
Ni siquiera los jardines que rodean a la impresionante casa de los Addams se libran de estar horadados y recorridos por interminables pasadizos secretos.



«La familia Addams» es un juego repleto de pantallas ocultas en las que se esconden los secretos de la familia más pintoresca del cine.



En el interior de la mansión encontraremos las puertas que nos conducirán a las diferentes fases del juego. Tras cada una de ellas se oculta un laberinto mortal.



Si lo que buscas es adicción y entretenimiento no tienes más que acompañar a Gómez en el rescate de sus añorados parientes.



Ocean ha realizado un programa que sigue fielmente, dentro de lo que cabe en un ordenador, el argumento de la película que ha batido récords en los States.

PRELIMINARES

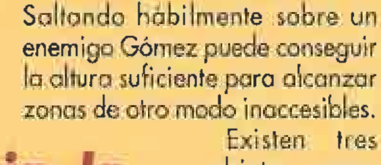
La aventura de Gómez, el personaje que controlamos durante el juego, consiste básicamente en rescatar a su esposa Morticia que se encuentra prisionera del malvado abogado Tully Alford en lo más profundo de la mansión. Sin embargo, dado que el acceso a los sótanos se encuentra inicialmente bloqueado, Gómez deberá liberar previamente a los otros cuatro miembros de su familia (Wednesday, Pugsley, Grannie y Fester) pues solamente con su colaboración podrá lanzarse a la búsqueda de su amada esposa.

Nuestro personaje comienza su aventura con cinco vidas y un marcador que consta de dos corazones, lo que significa que puede soportar dos golpes antes de perder una vida. Los corazones perdidos pueden restaurarse recogiendo iconos desperdigados por el juego y del mismo modo pueden obtenerse numerosas vidas extra, pero tras derrotar a algunos de los grandes enemigos es posible aumentar el número inicial de corazones hasta un máximo de cinco, lo que significa que Gómez podrá aguantar un mayor número de golpes antes de perder completamente una vida. Al agotar todas las vidas se ofrece siempre la posibilidad de continuar jugando en el mismo lugar y situación en la que nos mataron.

Otra forma de restaurar la vitalidad perdida consiste en recoger los dólares amarillos colocados en numerosos puntos del juego. Gómez recuperará un corazón perdido por cada 25 dólares y obtendrá una vida extra al llegar a los 100. Los dólares recogidos, junto con el número de corazones y vidas, se reflejan en todo momento en el lateral izquierdo de la pantalla.

Gómez carece de armas para defenderse de las extrañas criaturas que habitan su casa, pero puede acabar con la mayoría de ellas (excepto algunos que son indestructibles) saltando hábilmente sobre su parte superior. La puntuación obtenida al destruir un enemigo se dobla si destruimos varios consecutivamente sin pisar el suelo entre uno y otro. Estos puntos junto con los que se obtienen al recoger diversos objetos invisibles pueden proporcionarnos una vida extra cada 50000. Saltando hábilmente sobre un enemigo Gómez puede conseguir la altura suficiente para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

Morticia, la esposa de Gómez, se encuentra prisionera del malvado abogado Tully Alford, en lo más profundo de la mansión.



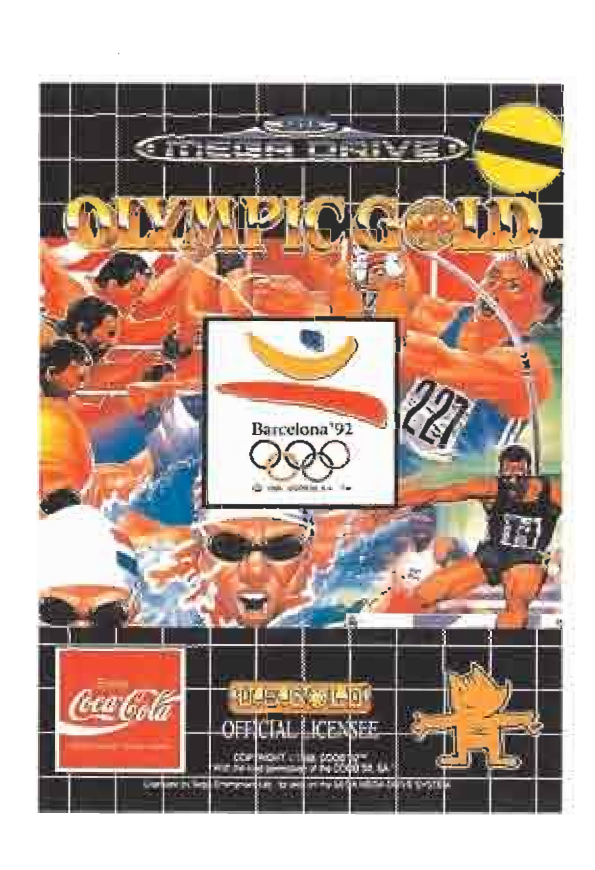
Existen tres objetos especiales que facilitan la labor de papá Gómez. Un icono con una gran letra G le proporciona un periodo limitado de inmunidad durante el cual se moverá dejando a su lado una estela amarilla. Las zapatillas de deporte le permiten correr a gran velocidad y dar saltos más largos de lo habitual pero su efecto se pierde cuando seamos atacados por un enemigo. Finalmente existe el fezicóptero, un sombrero rojo volador que, una vez en poder de Gómez, le permitirá volar con total libertad en cualquier dirección hasta que atraviese una puerta, momento en el que desaparecerá a los pocos segundos.

Cosa, la mascota de la familia, no ha caído en poder del malvado Tully y ayudará a papá Gómez en su misión proporcionándole importantes pistas sobre el paradero de sus familiares. Para ello basta con localizar, en diversos puntos del juego, la caja con una gran letra A donde se encuentra Cosa y, tras golpearla con la cabeza mediante un salto, leer el mensaje que aparecerá en la pantalla. Las pistas que nos ofrece nuestra mano amiga no son generalmente imprescindibles pero pueden ayudarnos a salir de más de un apuro.

La mansión de la familia Addams contiene varios guardianes de gran tamaño que últimamente no pueden faltar en ningún videojuego de calidad. Dejando de

A Las Olimpiadas sólo llega El Mejor







Unitros

The Addams Family



Hasta que el tío Fester recupere la memoria vamos a tener que pelear duro para rescatar a los restantes miembros de la familia.

Una muerte segura espera a Gómez si permite que estas bolas flotantes le golpeen cuando pase junto a ellas. ¡Y la familia sin rescatar!



Para liberar a Pugsley tendremos que deshacernos de este peligroso contrincante. Saltar sobre él implica una gran habilidad. ¿Qué es eso para vosotros?



Ser el protagonista de un videojuego es garantía casi segura de acabar convertido en fosfatina. A nuestro amigo le ocurrirá muchas veces.



La cocina tampoco es una zona especialmente tranquila porque las cacerolas han cobrado vida y tratan de impedirnos llevar a buen término nuestra misión.



El frío del congelador gigante de los Addams no es impedimento para que sea una de las zonas más pobladas por enemigos.

que explotan en pocos segundos. Gómez puede saltar hábilmente sobre los proyectiles en movimiento de los cañones y alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

En la tercera zona hay dos puertas, de las cuales es la central la correcta ya que la otra solamente conduce a una sala llena de dólares. En la sexta zona podemos utilizar muelles para dar grandes saltos y en la séptima utilizar ciertos bloques para superar grandes extensiones de suelo cubierto de pinchos.

El enemigo que se encuentra en la décima y última zona de este nivel es una gigantesca cabeza cubierta por un casco rojo y rodeada por hachas que giran a su alrededor. Varios saltos sobre ella acabarán por destruirla liberando así a Pugsley de su agobiante cautiverio.

EL TÍO FESTER RECUPERA LA MEMORIA

Nuestra nueva búsqueda comienza desde la puerta izquierda del cuarto piso del vestíbulo (se trata de la segunda puerta si las numeramos de izquierda a derecha y de arriba abajo). La acción transcurre en la gigantesca biblioteca de la familia Addams, dividida en diez zonas interconectadas por puertas que a su vez podemos separar en dos secciones de seis y cuatro zonas respectivamente.

Las seis primeras zonas discurren entre los grandes muebles y paneles secretos de la biblioteca. Aquí podemos encontrar moscas de colores, grandes pieles de tigre colocadas sobre el suelo a modo de alfombra de cuyas fauces surgen diminutos ositos de peluche, graciosos monos con guantes montados en monociclos y unas avestruces de color verde equipadas con un arsenal digno del mismísimo Rambo. Grandes relojes de cuco bloquean el camino de Gómez y ciertos bloques cuadrados de madera pueden ser utilizados en nuestro provecho para atravesar grandes extensiones de suelo completamente cubiertas de pinchos.

En la primera zona podemos leer la primera pista dejada por Cosa que dice "El tío Fester pasó por aquí antes con Abigail". Como todas las zonas de este nivel, este primer recorrido debe ser completado de izquierda a derecha y señalaremos la presencia de dos aberturas en la pared que conducen a una sala a oscuras llena de dólares. En la segunda zona aparecen nuevos peligros: grandes armaduras que hacen girar una maza de pinchos y pequeños caballeros que lanzan sus espadas. Por primera vez hacen acto de presencia unos elementos que serán fundamentales durante el resto del juego, unos interruptores que en esta ocasión toman la forma de pequeños bloques cuadrados de madera y que se encargan de abrir y cerrar diversas puertas y accesos. Antes de abandonar esta segunda zona podemos entrar en una habitación de tres plantas llena de objetos de bonificación.

En la tercera zona encontraremos nuevos peligros como fantasmas y el péndulo móvil de los relojes de pared, y los resortes de los que antes hablábamos serán fundamentales para crear puentes sobre grandes extensiones de pinchos. En la cuarta zona hay elementos ya conocidos en la fase anterior como muelles y guillotinas, y los resortes mueven bloques que permiten continuar caminando. En la quinta zona, nada más empezar, debemos mover un resorte que nos hará caer a una zona de pinchos donde rápidamente debemos recoger un fezicóptero que será imprescindible más adelante para pasar volando sobre largas extensiones de pinchos. También hay bombas y bloques dentados móviles que debemos esperar a que se alejen del centro del camino.

Cosa nos señala que: "Leer puede ser una experiencia enriquecedora pero sólo si consultas libros correctos".

A partir de la séptima zona la decoración cambia radicalmente ya que hemos alcanzado las estanterías de la biblioteca y caminamos entre enormes volúmenes infestados de gusanos, muñecos botadores y diminutos libros rojos con patas. Cosa nos señala que "Leer puede ser una enriquecedora experiencia pero sólo si lees los libros correctos", de forma que saltamos sobre su caja y luego sobre los libros que se encuentran junto a ella para alcanzar una habitación secreta llena de bonus que se encuentra en la parte superior izquierda de la pared.

Tras recorrer esta séptima zona siempre hacia la derecha llegamos a la octava donde Cosa dice "Algunas puertas son menos obvias que otras". Nuestra mascota quiere decir que la puerta que se encuentra justamente sobre la puerta de entrada, a la que se accede caminando un trecho hacia la derecha para luego recoger un fezicóptero y retroceder tomando altura, no conduce a la siguiente zona sino a una habitación llena de dólares. Ahora salimos de nuevo y finalizamos esta zona y la siguiente dirigiéndonos hacia la derecha.

En la décima y última zona un mensaje de Cosa dice "Súbete a la locomotora para poner el tren en marcha pero ten cuidado, los raíles queman". Haciendo caso al consejo de nuestra mano amiga nos subimos al tren que se encuentra inmóvil a nuestro lado, el cual se pondrá en marcha en cuanto alcancemos la locomotora. El tren nos trasladará placenteramente hasta el final de esta zona, pero mientras recogemos los numerosos dólares que encontraremos en el camino debemos esquivar peligrosas estrellas fijas y móviles a la vez que evitamos caer del tren porque el contacto con los raíles resulta mortal para Gómez.



Para acceder a lugares altos tendremos en ocasiones que ajustar nuestros saltos a cuando pase un objeto bajo nosotros para poder tomar impulso sobre él.



La forma de librarse de los pesados enemigos con ganas de destruirnos es muy similar a la de los juegos tipo Mario: saltar sobre ellos.



Tomar un simple café en el salón principal de la mansión Addams es casi una tarea imposible porque las tazas vuelan peligrosamente por doquier.



Encontrar una letra "A" y golpearla supone la aparición de un consejo sobre nuestra próxima misión. A veces es evidente y otras veces no lo es tanto.



Cuando estéis a punto de rescatar a uno de los miembros de la familia tendréis que enfrentaros con un super enemigo bastante difícil de eliminar.



La nevera de los Addams no tiene nada que ver con un frigorífico normal. De momento su tamaño es algo bastante impresionante.

Por fin hemos llegado a la sala donde una enorme bruja vestida de verde y montada en su inevitable escoba vigila al tío Fester mientras nos arroja conjuros mágicos. La bruja se encuentra la mayor parte del tiempo en la parte superior de la pantalla y no hay ningún tipo de saliente en la habitación que nos ayude a tomar altura para atacarla, de forma que saltamos sobre la brillante calva del tío Fester (que camina de un lado a otro de la habitación) en los momentos en los que la bruja desciende para atacarnos, para de esa manera alcanzarla repetidas veces en la cabeza.

GÓMEZ ENTRA EN LA COCINA



El rescate de Grannie, la abuelita Addams, comienza desde la puerta derecha del cuarto piso del vestíbulo. Una pequeña sala vigilada por tazas de café giratorias con un duende en su anterior sirve de encrucijada pues presenta dos caminos diferentes. Para rescatar a Grannie es preciso tomar el camino de la derecha, pero antes de partir en su búsqueda vamos a describir los fascinantes mundos que se esconden en el lado izquierdo de la cocina.

Allí encontramos cafeteras con cara de pocos amigos, aguiluchos y peceras con piernas. Un mensaje de Cosa señala que la puerta que encontraremos en el extremo izquierdo de la cocina "conduce a las profundidades del congelador donde vive un hombre frío pero no sin corazón".

El frigorífico de la familia Addams no se parece nada al de una familia corriente. En lugar de contener leche, verdura o queso como ocurre en las neveras corrientes se divide en cinco gigantescas zonas en las que encontraremos graciosos pingüinos, pendientes heladas resbaladizas en las que cuesta mucho detenerse, suelos de pinchos, monstruos de alas verdes con un gigantesco ojo en el centro, gorilas que pueden encontrarse en movimiento o en las hondonadas de las pendientes y gigantescas bolas de nieve indestructibles que ruedan sobre las laderas. Las cinco zonas se recorren de izquierda a derecha y en la última un mensaje de Cosa nos señala que el peligro está cerca.

El frigorífico de los Addams no se parece en nada al de una familia corriente. Dentro del mismo encontramos hasta pingüinos.

El peligro que toma la forma de un gigantesco muñeco de nieve con un curioso comportamiento. Cuando tiene forma de muñeco se divierte arrojando bolas a Gómez y es el único momento en el que puede ser atacado, pero a veces se encoge sobre sí mismo y se convierte en una enorme bola de nieve invulnerable que rueda sobre el suelo y hace caer los carámbanos del techo al chocar contra las paredes. Después de destruirle obtendremos una clave de acceso y seremos trasladados a la primera pantalla de la cocina, la de las tazas giratorias.

Caminando hacia la derecha seremos atacados por cocineros que lanzan cuchillos. Cosa nos informa que "La cocina puede apagarse si puedes encontrar el interruptor", de modo que caminamos hacia la derecha para luego trepar por las tuberías y dirigimos brevemente hacia la izquierda donde se encuentra el interruptor que apaga el fogón de la cocina y permite a Gómez introducirse por ella. Antes de internarnos en lo más caliente de la mansión de los Addams probablemente nos interese visitar dos pantallas de bonificación situadas en los extremos superior derecho y superior izquierdo de la cocina, pero si lo hacemos deberemos desactivar el interruptor de nuevo al salir.

La cocina de leña de los Addams se divide en diez zonas en las que perder la orientación resulta mucho más fácil que en otros lugares de la casa ya que el camino no es siempre de izquierda a derecha sino bastante más irregular. En ellas encontraremos unas criaturas negras indestructibles envueltas en llamas, escapes de fuego que surgen de las paredes, estrellas y bolas incandescentes que pueden moverse de una en una o formar grupos, grandes extensiones de suelo en llamas, bloques móviles de forma cuadrada que pueden ser utilizados en nuestro provecho para alcanzar lugares de otro modo inaccesibles e interruptores con el rótulo ON-OFF vitales para despejar barreras que obstaculizan el camino.

Al comienzo de la primera zona Cosa dice a Gómez que "Grannie está aquí, vigilada por enemigos demasiado calientes como para tocarlos". La primera zona se recorre básicamente hacia abajo y los interruptores de la segunda zona (que se recorre hacia la derecha) abren barreras situadas a bastante distancia. En la tercera no sólo debemos dirigirnos hacia arriba sino que los bloques móviles nos pueden ayudar a subir y a atravesar grandes lagos de fuego. La cuarta debe ser recorrida hacia la derecha y en ella algunas rocas móviles se sumergen brevemente en las llamas durante parte de su recorrido. La quinta tiene un mapeado bastante irregular que debe ser atravesado básicamente hacia abajo y hacia la derecha.

En la sexta zona es preciso caminar hacia la derecha, utilizando tres bloques interconectados para atravesar un lago de fuego especialmente ancho y tener cuidado con ciertos bloques que caen a las llamas inmediatamente después de pisarlos. La séptima zona requiere la manipulación de dos interruptores y la utilización de un bloque móvil que describe una trayectoria cuadrada. La octava consiste en un gigantesco lago de lava que únicamente puede ser cruzado con la ayuda del fezicóptero. Durante el camino podemos destruir piedras a cabezazos para alcanzar corazones y próximos al final dejar la dirección básica izquierda-derecha para seguir las irregularidades del camino.

El recorrido de la novena zona es en cierto modo circular en el

The Addams Family

sentido de las agujas del reloj y consiste básicamente en ir activando interruptores a medida que los encontramos para finalizar hacia la derecha. Finalmente en la décima observaremos que algunos bloques caen al pisarlos, que ciertos muelles pueden facilitarnos mucho las cosas y que los interruptores crean un camino sobre el suelo en llamas.

El enemigo que vigila a Grannie es un gigantesco dragón de cuerpo punzante que es únicamente vulnerable en la cabeza y que entra y sale de dos lagos en llamas que hay en el suelo. Después de atacarle varias veces en su única punto débil podemos por fin rescatar a Grannie y salir de la cocina, aunque la encantadora viejecita se resista a abandonar el lugar ya que, según sus propias palabras, comenzaba a sentirse muy a gusto.



Las pieles de lobo siberiano pueden ser un lugar muy peligroso para detenerse. Suelen estar infestadas de enemigos especialmente malvados.



Si Gómez tiene el suficiente valor, algo que nadie duda posea con tu ayuda, los Addams podrán recuperar su hogar.



Menos mal que para terminar la aventura no hay tiempo límite. Ocean, por una vez, parece que se ha decidido a ayudarnos a llegar al final de ésta.



«La familia Addams» son los herederos directos de la familia Monster. Dos grandes éxitos televisivos de distintas épocas convertidos en juegos de ordenador.

YA SÓLO FALTA WEDNESDAY

El rescate de la única hija de los Addams es el más largo y complejo de todos y puede realizarse de dos maneras, partiendo de cualquiera de las dos puertas del segundo piso del vestíbulo. Esto se explica fácilmente diciendo que Wednesday se encuentra prisionera en el interior de la cripta situada en el centro del cementerio de los Addams y que se puede llegar al cementerio por dos caminos distintos. Nosotros vamos a explicar el camino que parte de la puerta izquierda del segundo piso del vestíbulo, pero ambos son igualmente válidos para completar el rescate.

La puerta izquierda conduce a un pequeño jardín dominado por un gigantesco árbol hueco. Nuestra primera labor consiste en trepar por las ramas secas del árbol y alcanzar su copa donde entablaremos un mortal combate con un gigantesco pájaro que nos ataca lanzando huevos. Tras anotar la clave de acceso que obtendremos tras la lucha podemos recoger un corazón situado en el extremo izquierdo del jardín saltando en dicha dirección desde lo más alto del árbol para a continuación entrar por el hueco.

Un mensaje de Cosa señala que "es un camino secreto hacia el cementerio". El interior del árbol se encuentra habitado por conejos y cráneos móviles y tiene un recorrido bastante irregular en el que podemos visitar además bastantes zonas llenas de bonificaciones en las que la ayuda del fezicóptero puede ser fundamental. En el fondo del árbol hay dos salidas en ambos sentidos, pero dejamos de lado la de la izquierda (que tras un largo camino simplemente conduce a una sala de bonus y al extremo derecho del pasadizo que lleva al jardín trasero de la mansión) y utilizamos la que conduce a la derecha.

Tras atravesar algunas zonas de tesoros caemos a un profundo lago subterráneo habitado por peces donde Gómez debe demostrar sus dotes de nadador para dirigirse hacia la derecha, salir de nuevo a la superficie y dirigirse hacia arriba y hacia la derecha utilizando para ello dos plataformas móviles.

Hemos alcanzado por fin el cementerio, entre cuyas lápidas se mueven seres tan agradables como hombres-lobo, cabezas de pato que lanzan proyectiles por la boca, conejos y calabazas. Un corto camino nos traslada a la cripta de la que hablábamos antes, situada en el centro del cementerio, a la cual accedemos por la derecha.

De este modo nos internamos en el interior de la cripta, un complejo subterráneo de grandes dimensiones habitado por bufones, momias, esqueletos vestidos con harapos, payasos con un globo en la mano, calaveras y fakires en levitación. Consta de numerosas zonas, algunas lineales de izquierda a derecha y otras mucho más irregulares, en algunas de las cuales abundan suelos en llamas de los que surgen verticalmente bolas de fuego, resortes en forma de corazón imprescindibles para despejar el camino, esferas puntiagudas que caen del techo sobre Gómez, plataformas móviles y estatuas en forma de pez situadas en algunas paredes verticales que lanzan esferas negras, las cuales pueden ser utilizadas hábilmente como trampolín para alcanzar resortes y zonas muy altas tal como hacíamos con las bolas de cañón de la primera fase.

Tras numerosas zonas llenas de trampas y peligros alcanzamos la sala donde se encuentra el enemigo que custodia a Wednesday, un enorme ogro vestido con ropas medievales que lanza calaveras por sus manos. Unos salientes en la pared nos permiten tomar altura y golpearle varias veces en la cabeza hasta acabar con él.



Tras rescatar a Wednesday no regresamos a las inmediaciones del vestíbulo como ocurría en fases anteriores sino que continuamos en el interior de la cripta, en una sala en la que, mediante un interruptor y después de hacer aparecer a cabezazos varios bloques invisibles, podremos caminar hacia la derecha y volver al cementerio en el mismo lugar en el que lo abandonamos, momento en el que deberemos realizar todo el camino en sentido contrario hasta regresar al vestíbulo.

Otra posibilidad, sin embargo, consiste en abandonar la cripta por la izquierda, precisamente junto a una caja donde Cosa nos señala que "Este es el lugar favorito de Wednesday, tal vez ella se encuentre abajo". Si lo hacemos saldremos también al cementerio pero por el lado izquierdo y realizaremos un camino completamente distinto que corresponde, en sentido inverso, al que hubiéramos realizado de haber comenzado el rescate no desde la puerta izquierda del segundo piso del vestíbulo sino desde la puerta derecha.

No vamos a extendernos mucho sobre este nuevo mundo ya que vosotros mismos podéis explorarlo si os apetece. Solamente os diremos que el decorado se encuentra dominado por estacas de madera y cuerdas por las que es preciso trepar, que hay tomates que explotan, grandes lagartos verdes, pájaros, arañas, abejorros, escarabajos gigantes indestructibles y plataformas móviles. Algunos interruptores nos permiten acceder a puertas ocultas e incluso en una de las muchas habitaciones de este complejo mundo se encuentra el séptimo gran enemigo del juego, tres enormes gusanos bastante fáciles de eliminar.

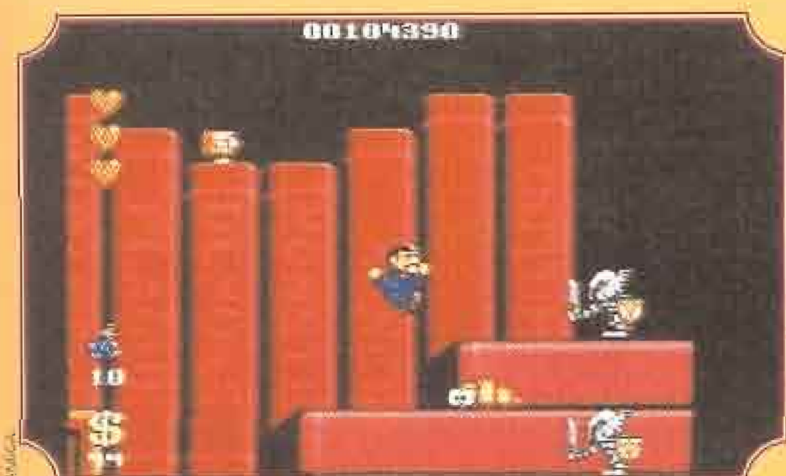
MORTICIA, AMOR MIO

Reunidos en la sala de música los cuatro miembros de la familia Addams rescatados por Gómez, Lurch el mayordomo puede por fin interpretar al piano la totalidad de la partitura infernal y la barrera que conduce a los sótanos desaparece como por arte de magia. Con el paso firme y el



Todos los personajes que aparecen en el film han sido correctamente caricaturizados por los grafistas del programa.

¿Quién se oculta tras las armaduras que hay en el corredor central de la manzión? Alguien dispuesto convertir a Gómez en picadillo.



Leer siempre es interesante e incluso puede que encontréis alguna pista oculta entre las páginas de los libros de la biblioteca.



Montar en tren es especialmente peligroso si te encuentras encerrado en el sótano de la mansión de la familia Addams.

corazón vibrante Gómez se interna en la más profundo de su mansión decidido a no regresar si no lo hace con su adorada y querida esposa.

En los sótanos distinguimos dos grandes secciones, las mazmorras y las cavernas. La primera sección, en la que encontraremos pinchos tanto en suelos como en techos y numerosas cadenas por las que es posible trepar, es bastante laberíntica de modo que os explicaremos con cierto detalle los pasos a seguir. Desde la primera zona tomamos la puerta situada abajo a la derecha y caemos a un lago subterráneo en el cual permanecemos inmóviles hasta alcanzar el fondo. Allí se abren dos caminos y tomamos el de la derecha, que nos obliga a nadar un buen trecho hasta alcanzar una nueva puerta.

La sala en la que nos encontramos está llena de cadenas que cuelgan del techo. Saltando de una a otra alcanzamos un interruptor que abre el acceso a una puerta situada justo encima de la puerta de entrada por la que entramos evitando el agujero situado a su lado. La nueva zona en la que nos encontramos es básicamente horizontal, de modo que avanzamos hacia la derecha saltando entre las cadenas y, evitando caer por un hueco que nos llevaría de nuevo al lago anterior, atravesamos la puerta situada en el extremo derecho.

Gómez cae por un enorme hueco lleno de dólares que puede intentar recoger mientras cae. Una vez abajo hay dos puertas. La de la izquierda conduce a una sala llena de bonus donde podemos hacer aparecer, a base de cabezazos, diversas rocas con las que será posible alcanzar los dólares y corazones situados a gran altura. La de la derecha nos lleva finalmente a las cavernas.

Las cavernas, el último mundo de la mansión Addams que recorreremos en esta larga aventura, consta de diez zonas. Las ocho primeras son muy similares y se recorren de izquierda a derecha, a excepción de la segunda y la cuarta que lo hacen hacia abajo. En ellas encontraremos rocas rodando por las laderas, cráneos móviles, pájaros de color rojo, esferas verdes botando, cañones idénticos a los de la primera fase y cabezas que vuelan moviendo las orejas. En la segunda zona hay un pequeño lago lleno de dólares junto a la puerta de salida y en la tercera encontraremos estrellas unidas formando cadenas, mazas que se mueven como un péndulo y suelos cubiertos de pinchos. Además hay una sala de bonus situada justo a la primera puerta a la que podemos acceder recorriendo un corto trecho hacia la derecha para luego retroceder.

En la cuarta zona debemos mover un interruptor situado aproximadamente hacia la mitad del camino. En la quinta hay volcanes que arrojan rocas, series de tres hachas girando en torno a un eje y losas que caen después de pisarlas.

En la sexta observaremos un hermoso lago con cataratas, en la séptima deberemos aprovechar las bolas de cañón para saltar sobre ellas y las losas móviles para atravesar largas zonas cubiertas de pinchos y la octava consiste únicamente en un gigantesco lago que puede recorrerse montado en una góndola en lugar de hacerlo a nado. Si lo hacemos de este modo atención con los numerosos pájaros que vuelan por el aire y si lo hacemos nadando mucho cuidado con las hambrientas pirañas.

Tras entrar por la puerta abierta de una gigantesca caja fuerte, la décima y última zona transcurre en el lugar donde se almacena la fortuna de los Addams, de modo que Gómez deberá recorrer hacia la derecha un lugar cubierto de enormes monedas de oro.

En lo alto de un estrado, el malvado abogado Tully Alford parece encontrarse fuera del alcance de Gómez mientras varios martillos similares a los utilizados por los jueces caen del techo. Por suerte Tully desciende a menudo de su estrado para atacar a Gómez y es en ese momento cuando nuestro héroe debe subir a su vez al estrado, junto a la desdichada Morticia, y saltar sobre la peluca que cubre la cabeza del malvado.

Unos cuantos golpes más y habrá desaparecido para siempre el cruel personaje que trajo el dolor a la familia Addams, una familia que podrá seguir siendo tan pintoresca y estrafalaria como antes, para disfrute y entretenimiento nuestro.

P.J.R.

VERSIÓN AMSTRAD

Ocean no ha abandonado todavía los ordenadores de ocho bits. Si bien la versión C64 es multicarga y las de Spectrum y Amstrad solamente funcionan en los modelos de 128K, éste es uno de los pocos programas editados por la popular compañía británica – que desarrolla también sus títulos para las consolas de Nintendo – en estos formatos.

Se ha desistido de trasladar a los micros más pequeños los enormes mapeados de las versiones de 16 bits –cosa bastante lógica si se tienen en cuenta que es imposible conseguir que las versiones desarrolladas para máquina tan diferentes mantengan demasiados puntos en común–, y por eso la versión Amstrad que hemos podido estudiar posee un mapeado y planteamiento completamente diferente al de sus hermanos mayores, con mayores prestaciones.

Salvando las grandes diferencias de calidad derivadas de la menor potencia de la máquina, esta versión Amstrad resulta bastante digna, casi igual de rápida que la de Amiga y probablemente bastante más difícil. Un buen juego del que podrán sacar bastante partido los usuarios de ocho bits.

NUESTRA OPINIÓN

- OCEAN
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA
- V.Comentada: AMIGA

El estreno de «La familia Addams» en las pantallas españolas ha venido precedido de un éxito sin comparación en Estados Unidos, su país de origen. Los que no conocíamos la existencia de estos pintorescos personajes, ya veteranos en otras partes del mundo, hemos encontrado enseguida notables paralelismos con «Los Monster», la entrañable serie en blanco y negro que tuvo también en su momento su versión para los ordenadores. Como aquellos, los Addams comparten ese humor ácido y esas costumbres tan peculiares que les convierten en una familia mucho más divertida que terrorífica.

Ocean, dominadora del imperio de las licencias, se ha encargado de la conversión y ha vuelto a sorprendernos por la extraordinaria calidad obtenida. Pese a no tratarse de un planteamiento original –en los tiempos que corren la originalidad se ha convertido en un bien bastante escaso– y escogerse una estructura técnica de arcade de plataformas, se ha conseguido un juego impecable a nivel técnico y, por si fuera poco, extraordinariamente divertido y jugable.

Los gráficos de los personajes no solamente son detallados y simpáticos sino que han sido dotados de una perfecta animación, especialmente papá Gómez, que posee una sensación de inercia totalmente real y se agita con impaciencia cuando nos quedamos quietos durante unos segundos. El "scroll" multidireccional de pantalla es suave y rápido, otorgando al juego un ritmo trepidante. Además el nivel de dificultad se encuentra bastante ajustado y crece a medida que vamos rescatando personajes, el sistema de claves de acceso nos permite jugar desde lugares ya visitados y disponemos de infinitos "continues" para resolver el juego.

Sobre otros arcades similares, «La familia Addams» incorpora un mapeado terriblemente extenso e infinidad de detalles simpáticos que nos sumergen en las estrafalarias costumbres de tan peculiar familia. Ocean ha demostrado por enésima vez que es capaz de crear obras maestras que, para los profesionales que somos capaz de valorarlas, tendrían la misma aceptación si utilizaran personajes totalmente desconocidos. Nuestra más cordial enhorabuena a Ocean, que por méritos propios se ha ganado el título de número uno en el mundo de los videojuegos.

P.J.R.



10x15cm.



LOS MEJORES TITULOS

+

30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS

=





Incluye: Consola, cable Game Link, Auriculares, 4 pilas, el super-éxito Tetris y la suscripción gratuita al Club Nintendo.

Y aún hay más.

Dos fenómeno-accesorios que multiplican las posibilidades de tu GAMEBOY.

El LIGHT BOY, luz y lupa todo en uno, para jugar a oscuras y a doble tamaño.

Y la BATERIA RECARGABLE / ADAPTADOR DE CORRIENTE A/C, para jugar durante 10 horas sin pilas (función batería), o infinitas, conectado a la red (función adaptador).









ERES UN FENÓMENO

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

UN VIEJO HÉROE

FIRE SHARK

■ MEGADRIVE
■ Arcade

La mejor manera de actualizar un juego es cambiarle de nombre y "modernizar" su estructura. Esto que parece tan simple, trae mucho dolores de cabeza a las compañías que cuentan con programas clásicos que necesitan ser revitalizados. Y es que en muchísimas ocasiones resulta todo un fracaso el lavado de cara de este tipo de juegos, por lo que se ha de hacer detallada y cuidadosamente.

Así ha trabajado la gente de Sega con el «Fire Shark», «Flying Shark» para los viejos amigos usuarios de ordenadores. Este tiburón de fuego, que sigue volando sobre temibles objetivos, ha incorporado a su mortífero ataque una serie de elementos que hacen más divertido su manejo. La historia de este viejo modelo de aeroplano de la Primera Guerra Mundial y de su temerario piloto es ya muy conocida por todos vosotros.

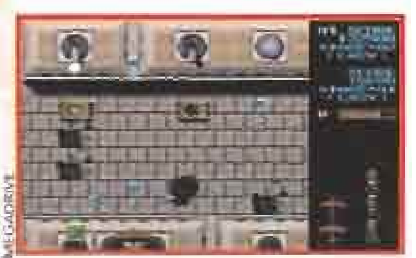
Pero si aún queda algún despistado por ahí, le refrescaremos la memoria. Resulta que los principales gobiernos de la Tierra se han quedado sin defensas, tras ser atacados por unas violentas fuerzas secretas que tienen su base en una recónditas islas del Pacífico. Tu biplano rojo es la última esperanza para volver a recuperar la estabilidad mundial, por lo que tendrá que luchar contra todo tipo de enemigos y en todo tipo de terrenos. Así, sus primeros ataques se sitúan en tierra, donde causará grandes destrozos a un gran número de tanques, aviones y lanzacohetes, en una no menos impresionante batalla. En el mar luchará contra todo tipo de barcos, desde portaaviones a fragatas, incluyendo las naves que despegan de los primeros. De sus armas con distintos tipos de fuego, a cual más espectacular y potente, destaca una serie limitada de bombas muy útiles en los momentos difíciles. Todo ello para salir lo más airoso posible de tanto disparo que recibirás durante las diez etapas que dura el juego. «Fire Shark» será un agradable encuentro con la acción.

D.M.L.











SALTANDO POR EL ESPACIO

SAGAIA

■ MASTER SYSTEM
■ Arcade

Seguramente muchos de vosotros, consoleros de pro, estabais esperando que se lanzara al mercado este juego, del que ya habíais oído hablar en más de una ocasión. Pues bueno, aquí tenéis al «Sagaia» en persona, uno de los cartuchos más apetecibles del momento para vuestra Master System.

Su historia, la que desarrolla el juego, es muy sencilla. Resulta que dos jóvenes pilotos, Proco Jr. y Tiat Young, que estaban realizando una serie de investigaciones biológicas en el espacio, vuelven a su planeta, Darius, y lo encuentran completamente destruido. Esto provoca que sus naves espaciales, hasta entonces pacíficas, sean utilizadas "guerreramente" para vengar a su pueblo. Cuando están en ello, reciben una señal de socorro que estaba perdida en el espacio, de un planeta que está siendo salvajemente atacado. Cuando acuden en su ayuda se dan cuenta de que el planeta a salvar es su propio planeta, el Darius, que por misterios del tiempo y del espacio, ha vuelto del pasado para intentar que sus dos pilotos-habitantes salvadores le concedan una segunda oportunidad.

En este punto es cuando tú entras en acción y cuando te das cuenta de por qué decimos que «Sagaia» es uno de los mejores juegos que puedes introducir en tu Master System. Tu nave, la Silverhawk comenzará su recorrido galáctico en el Sol, y si eres hábil matando naves enemigas y monstruosos contrincantes, atravesarás planetas como Mercurio, Marte, la Luna, hasta llegar a Júpiter, donde conocerás los todos placeres que guarda el triunfo.

La espera es buena cuando bueno es lo que estamos esperando. No le falta ni un gramo de razón a este proverbio chino, si lo aplicamos al caso de «Sagaia». Este cartucho tiene acción trepidante, excelentes gráficos y animaciónes, sonido más que aceptable y una dificultad muy respetable, que te creará una fuerte adicción.

F.J.G.











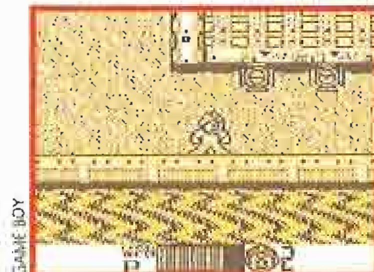


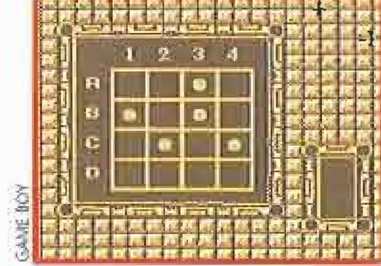


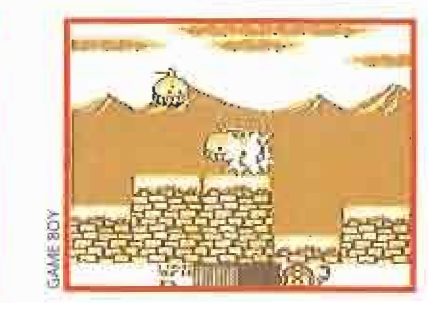
SUPER CACHAS

MEGA MAN

■ GAME BOY
■ Arcade







Los viejos héroes nunca mueren! Y para muestra un botón de la coraza de Mega Man, nuestro super cachas que vuelve al ataque, esta vez saltando de tu N.E.S. a tu Game Boy. Si creías que ya te habías salvado de las fechorías del malvado doctor Wily, no es así. Mega Man se transforma en infinidad de personajes –Fireman, Elecman, Cutman, Iceman, etc...– para vencer a su mortal enemigo. En esta ocasión, el loco científico ha lanzado al mundo una serie de destructores robots que no se lo piensan dos veces antes de atacar a nuestro amiguete.

Nuestra misión es pulverizar los seis niveles que tenemos que atravesar para apagar las ansias de venganza del doctor Wily. Pero esto no es tan sencillo como os lo contamos. La dificultad para avanzar es tremenda porque hay enemigos por doquier y en ocasiones parecen insuficientes las facultades gimnásticas y armamentísticas de nuestro personaje. Para colmo de males, los distintos objetos que traban nuestro recorrido parecen no desaparecer nunca, y nuestras escasas vidas se disipan a la mínima.

La capacidad de adaptación de Mega Man a cualquier tipo de terreno es sorprendente, máxime cuando toma la identidad de un hombre de hielo o de una llama humana, o casi humana. Pero aún así, como os comentábamos antes, es muy difícil salir bien parado de las distintas partes del juego. Existen recorridos que os exigirán templar todo lo que podáis vuestros nervios. Recorridos que si los lográis superar, seguro que la primera vez será de milagro, porque no hay por donde cogerlos. Aunque tal vez esto sea lo que más os gusto del «Mega Man» que ya conocéis y del que se os presenta ahora en la pequeña portátil de Nintendo. Además hay que tener en cuenta la musiquilla que le acompaña, su gran jugabilidad, los simpáticos movimientos y los excelentes "scrolles".

Para los nuevos, que no creemos que los haya, mucha paciencia con «Mega Man».

F.J.G.

LA PUNTUACIÓN
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD
"Todo un mito viviente para la pequeña Game Boy."



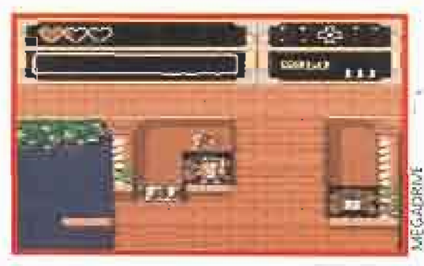
¡EL "COCO" HA VUELTO!

WONDER BOY IN MONSTER WORLD









MEGADRIVE

MEGADRIVE
Arcade

Wonder Boy era la estrella principal de Sega hasta que apareció su sucesor, Sonic. Pero una bajada a la segunda posición del pedestal de la fama no implica un olvido de las aventuras de este pequeño y valiente héroe. Valga como ejemplo esta última entrega de sus andanzas, un cartucho plagado de excelentes detalles y repleto de diversión.

Si sois como nosotros, seguidores de este joven guerrero, os encontraréis con varias sorpresas en este último episodio de la serie, que se desarrolla en una ciudad llamada Monster World. ¡Vaya nombrecito!

Una de las más interesantes es poder grabar la partida al entrar en las posadas. También han sido incluidos en el cartucho aspectos de aventura en detrimento de la acción. «Wonder Boy in Monster Land» es en muchos casos un sencillo paseo para los expertos del "pad" y será nuestra inteligencia el único arma que nos permitirá atravesar determinadas zonas.

Los enemigos no son demasiado atrevidos, al menos en las primeras fases, –nunca es bueno confiarse–, y varios espadazos acabarán con ellos. Claro que al cabo de un rato resucitan..., pero eso era inevitable.

El juego no ha sido estructurado en niveles de continuación, sino que su desarrollo es más parecido a una videoaventura en la que hubiera que recoger pistas que nos permitieran acceder a determinados lugares secretos y encontrar objetos y personajes que ayudarán en la búsqueda. El resultado final es que los que esperábamos un arcade clásico nos hemos sentido en parte algo decepcionados.

Por supuesto que en ningún caso podemos considerar a esta enésima entrega de Wonder Boy como un mal programa. Al contrario, en nuestra opinión el tan traído y llevado "gameplay" ha mejorado, –bastantes arcades hay ya como para que quisiéramos uno más–, y la aventura se deja jugar con relativa facilidad.

Los gráficos, sonidos y demás parafernalia inherente a un videojuego cumplen su cometido con nota alta. No hace falta más que echéis un vistazo a las pantallas que acompañan estas líneas para que veáis por vosotros mismos que el juego tiene un colorido simplemente glorioso.

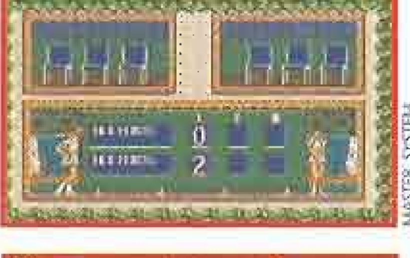
J.G.V.

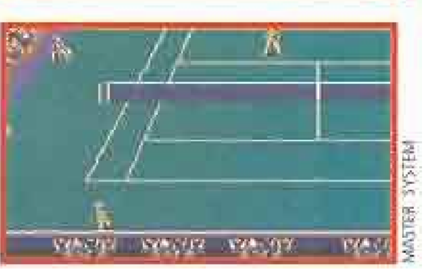


RAQUETAZOS INGOBERNABLES

WIMBLEDON

MASTER SYSTEM
Deportivo





MASTER SYSTEM

Todos aquellos que seáis auténticos fanáticos de cualquier tipo de deporte, estaréis muy atentos a todos los lanzamientos consoleros que afecten a vuestros sentimientos atléticos. Dicho esto, es natural que si la gente de Sega nos presenta un cartucho que lleva el larguísimo nombre de «Wimbledon, licensed by the all England lawn tennis and croquet club», los aficionados al deporte nacido en Inglaterra, que exige vestir en blanco pulcro y casi celestial, se vuelvan rematadamente locos por saber de qué va este nuevo divertimento.

Pues el «Wimbledon...» es el desarrollo de una competida copa de tenis que se extiende a lo largo de un tour que toca las principales pistas del mundo. Y como en todo juego de raqueta que se precie, existe la posibilidad de elegir tipo y nombre de jugador; pista dura, de hierba o de arcilla; potencia, velocidad y habilidad; y lugar de la cancha en la que se quiere jugar, como el "Ground Stroker", con el que se juega en el fondo de la pista, el "Net Player", para machacar a tus contrarios en el frente, y el "All rounder", para hartarte a correr por la pista.

Hasta aquí, todo bien. Lo malo es que «Wimbledon...» es bastante difícil de jugar, de dominar y, en definitiva, de gobernar. Los jugadores se desplazan tan rápido que es sumamente complicado llegar bien colocado a la bola. Intentar golpearla correctamente es otro cantar. Y darla con efecto o colocarla allá donde queremos es casi ciencia ficción. Esto si se trata del jugador que está situado en la parte inferior de la pista, porque el que se encuentra en la superior es el más difícil todavía. El lema olímpico "Más, alto, más lejos, más fuerte" se hace patente en este hombrecillo, que ve venir las bolas como si fueran misiles.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Está claro que «Wimbledon...» es un cartucho que está diseñado para auténticos especialista en el tenis en su adaptación informática o para personas con una velocidad digital, táctil y mental fuera de lo común, incluso cuando se selecciona la modesta opción de "Easy Level".

Si se es algo torpe en el dominio de la raqueta y poco constante, «Wimbledon...» llevará al manicomio a más de uno. Nosotros ya os hemos dicho lo que os espera.

D.M.L.



GAME BOY DE CUATRO RUEDAS

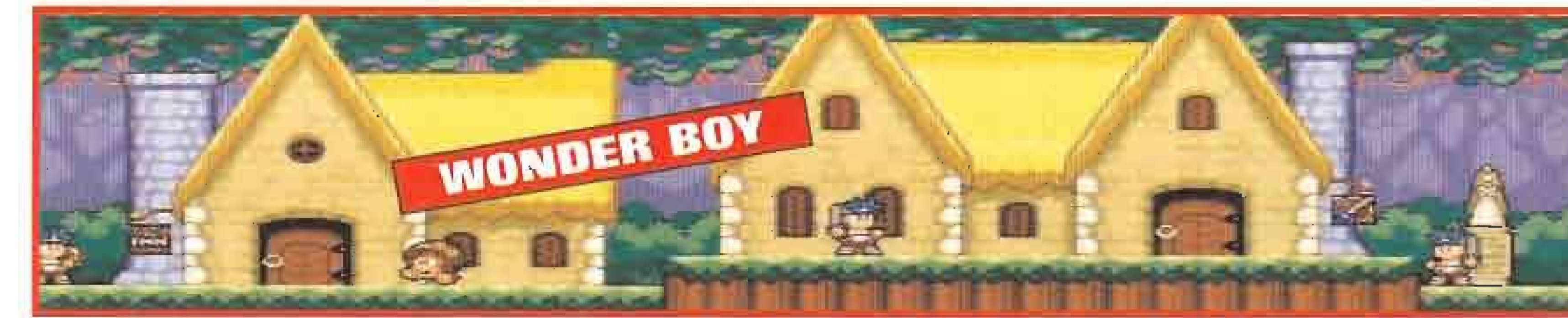
SUPER R.C.PRO-AM

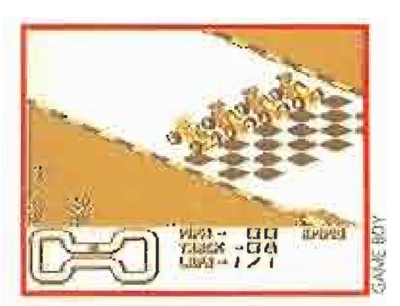
GAME BOY
Juego de coches

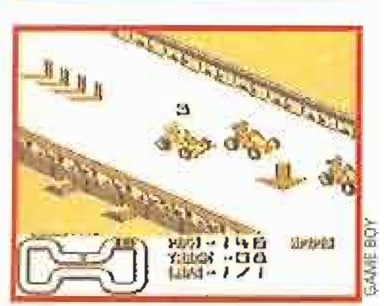
En la variedad está el gusto, y no hay nada más gratificante como emplearnos a fondo con todo tipo de juegos para nuestra Game Boy. Esta es la única manera de calentar motores y de llegar a ser unos expertos consoleros. Pero en esta ocasión, los únicos motores que se calientan son los del «Super R.C. PRO-AM», un juego de coches para la pequeña de Nintendo, que hará las delicias de los aficionados al deporte de las cuatro ruedas.

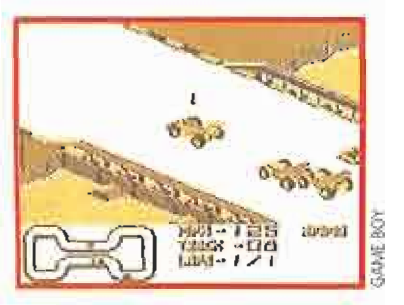
Hace año y medio, coincidiendo con el lanzamiento oficial de la Game Boy, se presentó un juego de coches llamado «F-1 Race». Más de uno nos quedamos alucinados con la velocidad que alcanzaban los fórmulas en nuestras verdes pantallas, y veíamos pasar y pasábamos a multitud de cochecillos. La perspectiva del «F-1» era frontal, por lo que sólo nos quedábamos con el "trasero" de nuestro contrincantes. Con «Super R.C. PRO-AM» el punto de vista varía considerablemente. Algunos de vosotros preferiréis una competición que se desarrolle de frente, pero probad en cuanto podáis este nuevo juego y veréis lo bien que se conduce un fórmula uno a vista de pájaro.

El objetivo del juego es claro: vencer. Para ello tienes que ser el más veloz de los cuatro coches que pisan sus aceleradores en la línea de salida. Tu habilidad en la conducción te permitirá mejorar la actuación de tu bólido si vas recogiendo por el camino las baterías, los motores, los neumáticos, etc.., que se te presenten. También encontramos desparramados por el circuito multitud de objetos que nos sirven de mucho a la hora de sacar más partido a




GAME BOY


GAME BOY


GAME BOY

nuestra carrera. Las distintas pistas que tenemos que recorrer son más difíciles a medida que vamos superando pruebas y lo mismo ocurre con nuestros enemigos de circuito. Pero estos problemas aumentan si adaptamos a nuestra Game Boy el "Four Player Adapter", algo que ya probasteis con el «F-1 Race» y que, como su nombre indica, sirve para poder jugar con otros tres amiguetes vuestros.

Después de lo visto, queda claro que «Super R.C. PRO-AM» es un juego bastante manejable y entretenido. Algo así como un oasis entre tanto arcade, dicho sea con todo respeto.

D.M.L.



UN HOMBRE LOBO EN TU NINTENDO

WEREWOLF

- N.E.S.
- Arcade


NES

El profesor Faryan se ha vuelto loco. La única persona capaz de detenerle e impedir que destruya al mundo eres tú, un humilde Hombre-Lobo que hasta hace un par de días se pasaba las noches aullando desesperadamente a la Luna llena. Ahora, el Gran Espíritu, que tuvo la ocurrencia de convertirte en medio-animal, te ha encargado la misión de destruir a Faryan. Sólo de esta forma podrás librarte de la maldición y recuperar tu forma normal. Muy original esta canina aventura, ¿no os parece?

«Werewolf» es un arcade que no presenta ninguna novedad frente a sus cientos y cientos de competidores. Es, por supuesto, un detalle curioso, aunque no precisamente nuevo, el que el protagonista sea mitad hombre mitad lobo y pueda mutar su aspecto en medio de una aventura si es capaz de encontrar el embrujo que le transforma en pariente cercano del eterno perseguidor de los Tres Cerditos.

Esta nueva aventura se desarrolla en los interiores de una enorme ciudad, en un laberinto repleto de enemigos. El peludo protagonista de la historia puede, en su forma lobuna, saltar hacia delante y atrás, agacharse y reptar, colgarse del techo y, por supuesto, usar sus garras de forma sangrienta.


NES

La idea básica del juego parece interesante, pero es su realización la que deja mucho que desear. Los gráficos de los personajes son malos, al igual que el movimiento, la respuesta a nuestras órdenes es también penosa y para completar el cuadro, una melodía repetitiva resuena continuamente mientras nos desplazamos por las diferentes zonas del juego. Por el contrario, algo bueno tenía que tener este cartucho. Los decorados de sus seis fases están bastante bien realizados y son sin duda lo más atractivo del programa.

En cuanto a la dificultad de «Werewolf», íntimamente ligada a la adicción, os diremos que en general da un aspecto raro. ¿Raro? Bueno, la verdad es que la cosa no empieza mal, es sencillo avanzar un par de niveles, pero de repente y con brusquedad los enemigos son mucho más peligrosos y las trampas mortales de necesidad. Un cambio demasiado brusco que lo único que consigue es frustrarnos una y otra vez y hace perder al juego casi toda su adicción.

No nos ha gustado nada este «Werewolf», pues parece destinado únicamente a aumentar la amplia ludoteca de la consola.

J.G.V.



VÉRTIGO TOTAL

F-ZERO

- SUPER NINTENDO
- Arcade/ Deportivo


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

El pasado mes de junio se puso a la venta en nuestro país una de las mejores consolas que existen en el mercado. La Super Nintendo nos abre las puertas a una serie de experiencias consoleras que antes no habíamos experimentado. Y una de éstas es «F-Zero», un increíble juego de carreras de naves, que transcurre a una velocidad vertiginosa, hasta el punto que más de uno de vosotros se mareará intentando ganar a sus rápidos enemigos.

Pero, ¿qué es un "F-Zero"? Su historia es muy sencilla. A finales del siglo XX, distintas razas de extraterrestres invadieron el "Reino del Hombre", un planeta que vivía en paz y en el que habitaban auténticos expertos en el pilotaje de naves supersónicas. En cuanto los invasores se dieron cuenta de este hecho, prepararon a sus mejores hombres para competir contra aquellos veloces pilotos. El resultado fue la creación de una liga intergaláctica de naves, en la que participaban los mejores vehículos y en la que multibillonarios personajes, propietarios de distintos planetas, apostaban por ver correr, mejor dicho, volar, dichas naves.

«F-Zero» es una auténtica gozada para vuestras manos y vuestros ojos. Nos explicamos. Cualquier presión que efectuéis sobre el control de vuestra Super Nintendo, será ejecutada al momento, por supuesto, pero dará como resultado un espectacular movimiento de vuestra nave, que en un principio os será algo difícil de gobernar. Consecuencia de esto, vuestros ojos estarán a punto de salirse de sus órbitas debido a los increíbles giros que se reflejan en la pantalla.

Los niveles del juego se dividen por ligas o por la pericia de los pilotos. Así: tenemos la Liga del Caballero, no muy difícil, la de la Reina, algo más complicada, y la del Rey, muy costosa de acabar; y en lo que a los pilotos concierne, tenemos a los principiantes, fáciles de manejar, los intermedios, bastante puestos en la conducción de sus naves, y los expertos, muy difíciles de dominar.

Las distintas pistas que tienen que atravesar con sus cohetes los participantes de estas carreras espaciales, son a cual más espectaculares. Los golpes que impacten en nuestra nave, ya estén producidos por nuestra torpeza o por la violencia de nuestros contrincantes, nos restarán fuerza, que podremos recuperar cada vez que crucemos la meta si nos situamos sobre una pista de líneas amarillas. En ese momento, una especie de nave nodriza cargará nuestras baterías y podremos continuar la marcha.

Si existe algún pero a «F-Zero» es, por decir algo, la falta de detalle en la realización de los vehículos que compiten, con respecto a la perfecta factura de las pistas que atraviesan.

Con todo la manejabilidad de las naves, es increíble; el sonido está también muy a la altura de las circunstancias..; la adicción total; y la dificultad, la justa. En definitiva, un juego con muchísimo nivel, para una consola de más nivel aún.

D.M.L.





TODO UN CLÁSICO

BOULDER DASH

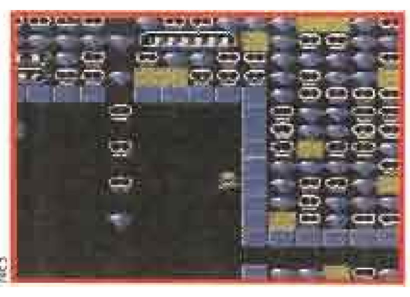
N.E.S.
Laberintos





Las cosas bien hechas nunca pasan de moda, incluyendo los buenos videojuegos, hasta el punto que llegan a convertirse en auténticos clásicos y son editados de nuevo cada vez que surge un ordenador o una consola diferente. Esto es lo que le ha ocurrido a «Boulder Dash» y a la ocho bits de Nintendo, un matrimonio de conveniencia que nos ha gustado cantidad.

Seguro que guiasteis al protagonista de nuestra aventura, Rockford, por los complicados laberintos de túneles que tenía que atravesar, con vuestro Commodore 64 y que salísteis vencedores. Ahora tenéis la oportunidad de repetir vuestra hazaña en la N.E.S. Esta vez, y gracias a los prodigios de la técnica, el mundo subterráneo está mucho más logrado, con gráficos mucho más coloridos y con una gran variedad de detalles.



Aunque vuestra misión es la de siempre –haceros con cuantos diamantes sea posible, sorteando toda clase de insecticidas enemigos y de circulares masas de piedras que os perseguirán por los caminos que trazáis, como si fuerais el héroe favorito del tío Spielberg, el inefable Indiana Jones–, los gráficos, la musiquilla y el cambio del cassette por un cartucho de carga instantánea hacen de esta nueva versión de «Boulder Dash» una cita imprescindible para todos los aficionados a los buenos arcades de laberintos.

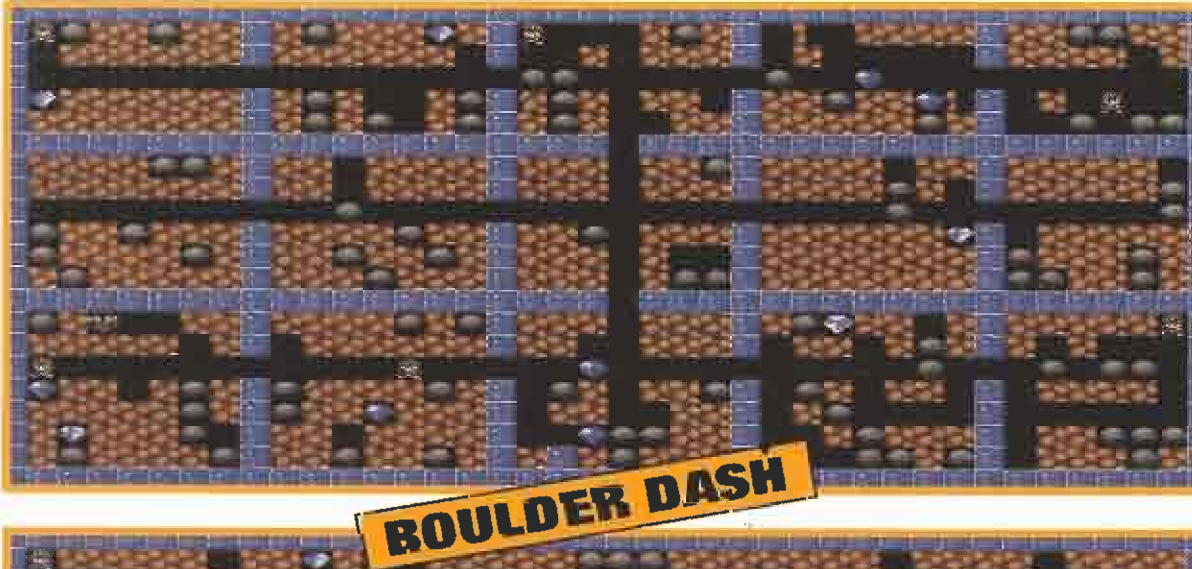
Los seis mundos que recorreréis en busca de vuestro preciado tesoro, están divididos en cuatro ciudades, lo que hace un total de veinticuatro fases diferentes, pocas, pero lo suficientemente atractivas para disfrutar a mogollón, cuyos niveles de dificultad aumentan a medida que avanzáis en el juego.

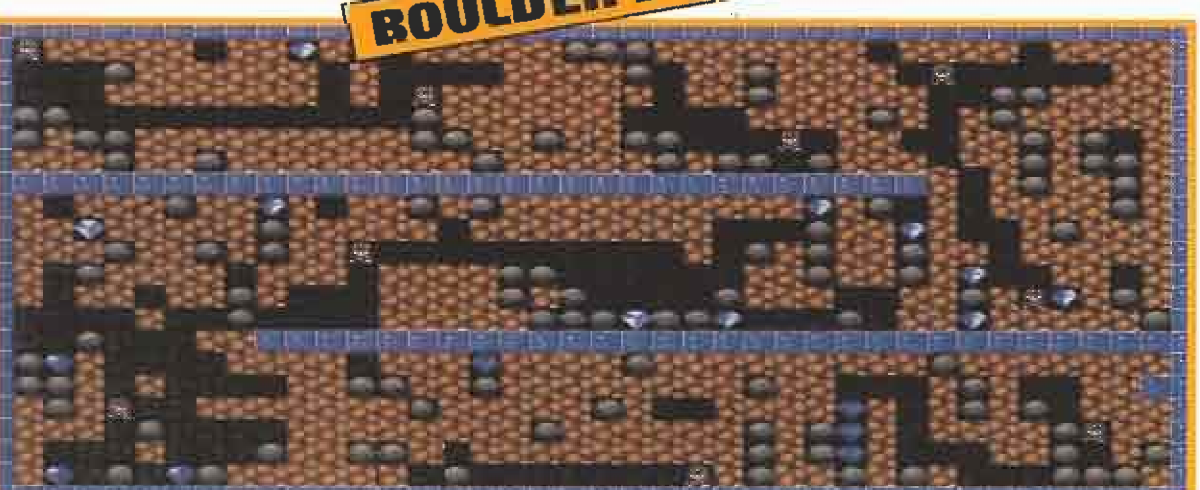
Y es que «Boulder Dash» es uno de esos cartuchos en los que uno nunca se cansa de jugar. Cuando lo tenéis más o menos dominado, algo bastante difícil de conseguir, es cuando os preocupáis de llevar a vuestro amigo Rockford por recorridos más y más complicados. Intentáis hacer combinaciones malabarísticas con los amenazantes cascotes pétreos, para divertiros más mientras recuperáis los diamantes.

Así que, ya sabéis. A seguir los pasos de «Boulder Dash» vuestro explorador minero, que en esta ocasión no suponen ningún tipo de esfuerzo, y encima es divertido.

F.J.G.







¡OEEEE,OE,OE,OE!

SUPER KICK OFF

GAME GEAR
Juego de fútbol

A partir de ahora olvídate de las lesiones, de andar buscando amigos como un desesperado hasta completar la mágica cifra de once por equipo, de conseguir un terreno de juego en las mejores condiciones posibles, de encontrar una indumentaria apropiada para los equipos y, por olvidarte, puedes olvidarte hasta del balón. Llega...,«Super Kick Off».

Los señores de U.S. Gold han tenido la feliz idea de realizar para la Game Gear una fantástica conversión de este conocido juego, plagada de pequeños detalles y de opciones, muchísimas opciones.

Vayamos por partes. En primer lugar, tras la presentación, escogeremos el idioma apropiado para comunicarnos con la consola y he aquí uno de los pocos peros del juego, ya que sus programadores no parecen estar muy puestos en la bella lengua de Cervantes.

Una vez hecho, se nos ofrece la posibilidad de escoger entre competir a un solo partido, liga, copa y sus homólogas internacionales, teniendo en cuenta que en las competiciones de liga y copa nosotros no jugaremos, viendo tan solo los resultados producidos en los supuestos enfrentamientos entre los diversos equipos. En la pantalla principal de selección también se nos ofrece la posibilidad de escoger el modo de práctica,en el que desarrollaremos nuestras habilidades como atacante o defensor; el modo opciones, en el que podremos variar desde la duración del partido hasta el estado del campo, el viento, el nivel de habilidad o incluso el árbitro que preferimos (no le podemos comprar, pero casi) y, un kit de diseño en el que elegir la indumentaria de nuestros aguerridos "futboleros".

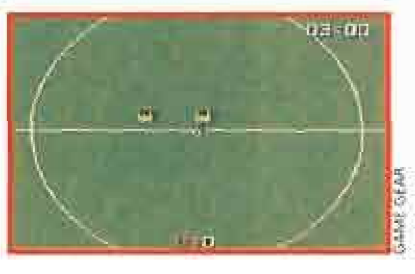
El juego en sí tiene detalles tan chulos como señalar el nombre del jugador que ha cometido una falta –jugador que habremos elegido de entre la amplia lista que se nos ofrece de cada equipo–, elegir la dirección del balón al sacar un córner o ver como el señor de negro (lease árbitro) nos amonesta.

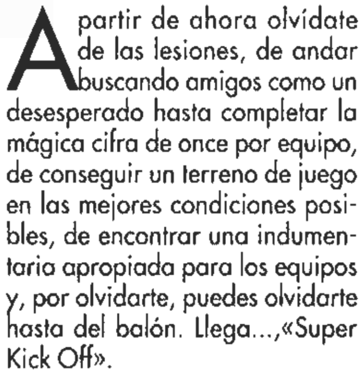
En suma, la gran cantidad de opciones, unidas a un rápido y no siempre fácil control de los jugadores, capaces de realizar desde un simple pase a un remate de cabeza, pasando por todo tipo de driblings, hacen de este juego el mejor simulador de fútbol para tu portátil, con el pequeño defecto de no tener una ambientación sonora muy conseguida.

F.D.L.



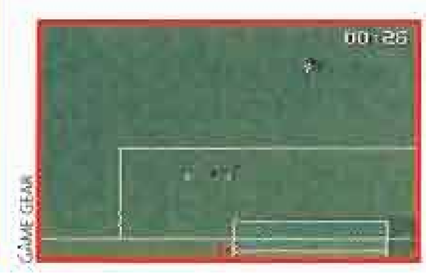














LUCHA POR LA TIERRA

SUPER R-TYPE

■ **SUPER NINTENDO**
■ **Arcade**


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

El infernal imperio Bydo ha vuelto al ataque con el propósito de acabar con toda criatura viviente que habite en la Tierra. La única esperanza que tiene este pacífico planeta, reside en la infalible nave R-9, que se enfrenta a todo un diabólico ejército equipado con un potencial armamentístico impresionante. Pero las armas de R-9 tampoco se quedan atrás y hacen frente a todos los enemigos que componen el imperio Bydo, entre los que destaca el temible y mortal Zabtom.

¿Te suena a algo esta espectacular historia? Sí, sí, no te confundes, estamos hablando del mítico «R-Type», la recreativa que revolucionó las recreativas, el juego que os hizo pasar horas y horas de diversión. Muchos de vosotros ya la habéis probado en vuestras consolas, pero seguro que aún no sabéis la sensación que se siente al conducir la R-9 en la Super Nintendo. Los más listos, aunque no hay que ser un genio para ello, ya sabréis que su nuevo título, el de «Super R-Type», viene por lo de la nueva consola de Nintendo. Pues gracias a ésta, asistimos de nuevo a un emocionante espectáculo, que sabíamos no se iba a perder en la noche de los tiempos de las consolas (especialmente después de lanzarse al mercado la segunda parte del mismo).


SUPER NINTENDO

La Super Nintendo ha querido mantener el juego muy en su línea, sin apenas diferencias. Por esta razón, en el «Super R-Type» volvemos a encontrar los siete escenarios que tiene que atravesar nuestra R-9 y en los que esconden sus peligrosos jefes. Así; en el Espacio nos enfrentamos a Iluminador, en la Ruinas a Zabtom, en la Caverna a Inexsis, en la Nave Espacial a Prisoner, en el Campo Minado a Rios, en la Fábrica de Reciclaje a Reciclador y en el Imperio Baido a Woom. También os serán familiares los nombres de los enemigos que se os echan encima, como Arrollador, Garra de Hierro, Musculoso, Despedazador, etc... Pero lo más reconocible de todo será la gratificante sensación de volver a controlar la R-9, multiplicando por enésimas posibilidades todas sus capacidades de ataque, movilidad y defensa, lo cual es toda una experiencia.

SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

El único punto negro en tanto paisaje nevado puede ser la ralentización que sufre el juego cuando aparecen "demasiados" enemigos. Es decir, nuestro poder de ataque es perfecto cuando lo lanzamos a un número poco elevado de contrincantes. Pero cuando estos se multiplican como conejos, aparte de encontrarnos perdidos –todo depende de lo hábiles o torpes que seamos, claro–, la R-9 nos hace sufrir un poco con sus "no tan rápidos" movimientos, que ponen más a prueba aún si cabe nuestros reflejos.

D.M.L.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Una clásica recreativa que salta a una novísima consola."

DOS CONTRA LOS ROBOTS

XYBOTS

■ **LYNX**
■ **Arcade**


LYNX


LYNX

Xybots era una entretenida máquina arcade que "sufrió" sucesivas conversiones para todo tipo de ordenadores. Como el prototipo original era de Atari Games no podía faltar su versión para Lynx.

«Xybots» está realizado en tres dimensiones, situando su ángulo de visión tras el personaje protagonista de la aventura. La estación espacial, que aparece en esta aventura, no es más que una serie de laberintos cada vez más enrevesados y en los que es muy fácil perderse. Entre nivel y nivel se encuentran unas tiendas en donde es posible comprar armamento más potente o recuperar las fuerzas perdidas tras los ataques de los enemigos. Para conseguir estas ventajas necesitaremos llevar una buena provisión de monedas que, ¡cómo no!, guardan nuestros enemigos.

«Xybots», en definitiva, es un cartucho interesante. Bastante fácil de jugar, bien hecho, aunque con alguna limitación, y razonablemente adictivo a pesar de que al cabo de unos cuantos niveles los gráficos se repitan y eso haga que a largo plazo su interés decaiga.

J.G.V.

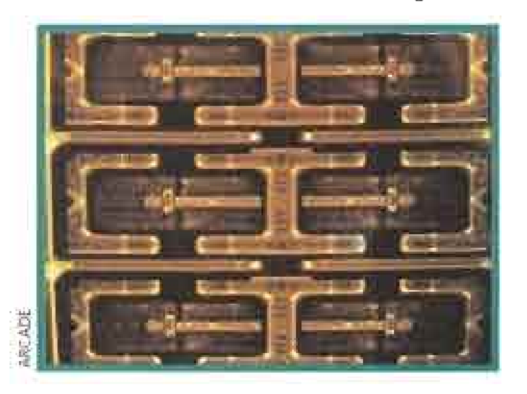


ARCADE Machine

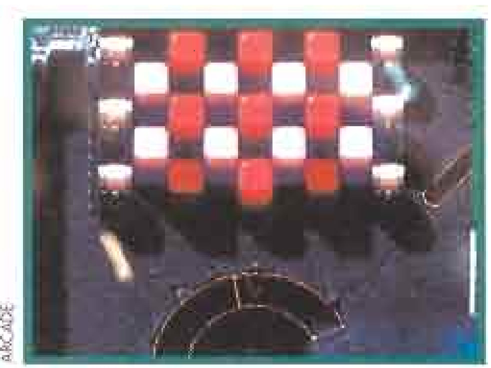
GHOX

Un clásico que evoluciona con los tiempos

Hay que ser muy viejo –padre con dos hijos, por ejemplo– para recordar los antecedentes históricos del «Ghox» de Taito. La otra posibilidad es tener vocación arqueológica de "chips" en vez de osarios de pterosaurios. Si el lector de Micromanía no se encuentra en ninguna de



ARCADE



ARCADE

estas dos categorías de personas, difícilmente sabrá que hubo un día en España, allá cuando se colocaban en bares y salones aquellas máquinas recreativas electrónicas, en que derribar una pared de varias filas de ladrillos con una especie de pelota de ping-pong impulsada por una paleta causó auténtico furor. Era un jueguecito muy simple y rudimentario pero a falta de pan eran buenas tortas. La idea, además, no debió ser mala porque al cabo de los años se comercializó el «Arkanoid», con escasa evolución, y el éxito volvió a acompañar a esta propuesta de diversión.

Los tiempos cambian

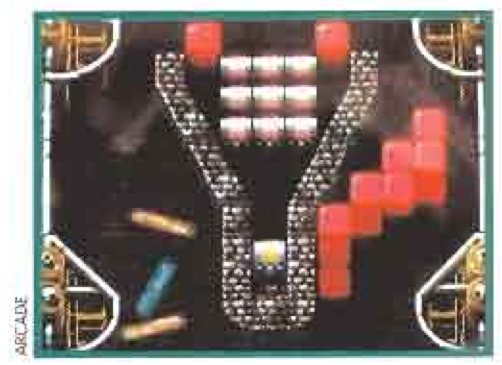
Ahora, con la aparición de «Ghox», sí se puede hablar de novedades en el esquema argumental de los juegos que hacen las delicias de los "destrozaladrillos". Cuando todo parecía estar inventado y creíamos que cualquier estreno llevaría aparejada, exclusivamente, alguna leve variación sobre el mismo tema, ha llegado Taito y nos ha sorprendido. «Ghox» parte de «Arkanoid» pero es diferente. Tal vez, nos encontremos ante el nacimiento de un género como la novela negra, las películas del Oeste o los juegos de lucha para los ordenadores. Es difícil predecirlo pero está claro que la fórmula no se ha agotado, ahora sólo depende de su capacidad de enganchar al jugador, que si es alta ya se encargarán las multinacionales de seguir inventando y desarrollando.

Dejando de lado el argumento de «Ghox» –que en la última pantalla nos obligará a acabar con un monstruo– por ser una simple excusa para que destrocemos paredes de ladrillos, lo primero que llama la atención es su complejidad en comparación con«Arkanoid». Mientras en éste su mayor atractivo era la austeridad y la simplicidad, en el nuevo juego de Taito se ha llenado la pantalla de objetos, luces y colores, no sólo para llamar la atención del potencial del jugador sino también para complicarle y dificultar su fácil dominio (alguno de los apacibles padres de familia con dos hijos, de esos que tanto despotrican hoy contra las horas que los niños se pasan delante del ordenador, fueron auténticos maestros "destrozaladrillos" y se pasaban horas delante de las pantallas de las recreativas).

Para manejar el «Ghox», el jugador cuenta con un potenciómetro y un joystick (el primero para mover horizontalmente la paleta y el segundo verticalmente), con los que derribar las diferentes filas de ladrillos y coleccionar las diversas "gemas" de



ARCADE



ARCADE

colores (rápidas y lentas, grandes y pequeñas) que llegan a "romperse" en decenas de pedazos. Todo un espectáculo de luces con ladrillos que dan "bonus", posibilidades de multiplicar la puntuación y modificar el recorrido hasta llegar al final.

La larga vida de un clásico

En definitiva, un clásico con una nueva imagen más futurista y un desarrollo tan complejo como demandan los tiempos. La ocasión de los chavales para coincidir con los viejos en un salón recreativo y demostrarles que las épocas de las diligencias ya pasaron.

S.E.A.

STREET FIGHTER II

La lucha en las calles continúa

Tanto ha sido copiado, adaptado, modificado y cambiado de nombre el viejo «Street Fighter» que parece imposible que nuevas variaciones del clásico entre los clásicos juegos de lucha sean capaces de encender viejos furores. No es extraño que la segunda parte, a priori, levante sensaciones contradictorias: por un lado es sencillo pensar que ya vienen los de Capcom con una nueva versión oportunista, por otro surge la pregunta ¿habrán podido respetar el esquema argumental original creando nuevos alicientes?

Contra el chapucero mercado nacional

No es fácil optar entre una y otra postura sin entender que en el mercado español de las recreativas se erige un monumento a la chapuza cada día. Resulta que la placa del «Street Fighter II» debe instalarse en una máquina que disponga de seis botones, además del correspondiente joystick, para que el campeón elegido por el jugador pueda realizar todos los movimientos de que es capaz. Muchos de éstos son nuevos y en ellos reside el mayor atractivo de esta "edición de campeonato", como ha sido subtitulada por la multinacional que lo ha diseñado. El problema en este país surge con los operadores –los señores que explotan e instalan las máquinas en bares y salones–, se preocupan tan poco del producto que ofrecen y son tan rácanos que instalan en «Street Fighter II» en muebles con sólo tres botones, con lo que literalmente se lo cargan.



ARCADE



ARCADE



ARCADE

Esta actitud es practicada por la inmesa mayoría, hasta el punto de que en una ciudad como Madrid se podrían contar con los dedos de una mano (y sobrarían varios) los salones con el juego en condiciones. Eliminar diez minutos de una película o no editar un capítulo de un libro se considera una aberración –en algunos casos incluso perseguible judicialmente– y, sin embargo, hacer algo similar con un juego de vídeo para máquinas recreativas no molesta a nadie, cuando el fraude o el engaño es similar. ¿Me puede explicar alguien por qué se miden acciones parecidas con el mismo rasero?

¡Hasta doce campeones!

«Street Fighter II» es un juego bastante más complejo que su predecesor en el tiempo. Las habilidades luchadoras de los diferentes campeones son numerosas y la variedad de golpes, saltos, reflejos y movimientos constituyen una auténtica orgía de tácticas de combate.

Además, es posible elegir entre doce personajes diferentes, cuatro más que en el anterior, incluido un curioso representante español ataviado con una especie de peculiar traje de torero y complementado con una garra tipo Freddy de lo más llamativa. Los otros ases de la lucha callejera, originarios de los países más representativos del orbe terrestre, responden por nombres como Sagat, Ryu, Zangief, M. Bison, Ken, Guile, Chun Li, Balrog y E.Honda.



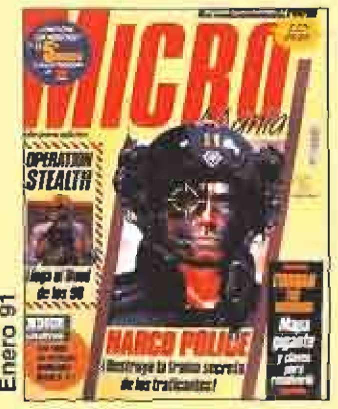
ARCADE

Una mejor resolución en pantalla de los gráficos sin apartarse del esquema estético original, la posibilidad de luchar contra el mismo tipo que se maneja con los controles o el hecho de que la máquina elija más o menos aleatoriamente los campeones contra los que se enfrenta el jugador según vaya superando las diferentes pantallas son otras mejoras introducidas en el «Street Fighter II». En resumen, este juego es un nuevo e interesante reto para los campeones de las luchas callejeras.

S.E.A.

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

Si te falta algún número... ¡¡¡vas a echarlo de menos!!!

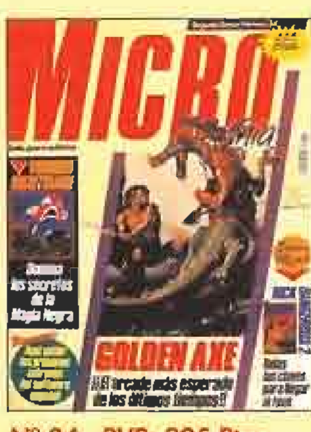


Enero 91

Nº 32 PVP: 225 Ptas.
- Operation Stealth
- Narco Police
- Mapa de Torvak the Warrior



Nº 33 PVP: 225 Ptas.
- Desafío Total
- Dragon's Lair II
- Strider II
- Mapa de Night Shift



Nº 34 PVP: 225 Ptas.
- Golden Axe
- Voodoo Nightmare
- Mapa de Rick Dangerous 2



Nº 35 PVP: 225 Ptas.
- Isla de los Monos
- Wrath of the Demon
- Mapa de Chip's Challenge



Nº 36 PVP: 225 Ptas.
- Turrican II
- Prince of Persia
- Mapa de Navy Seals




Nº 37 Extra PVP: 350 Ptas.
- Toki
- Los Lemmings
- Mapa de Chuck Rock



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2



Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers

Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson



Febrero 92

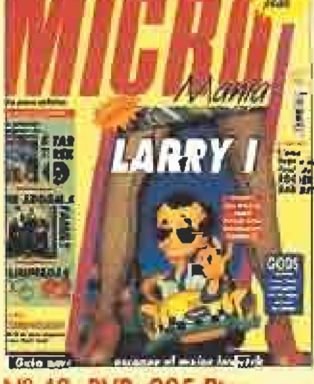
Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !
- Mapa de El Inmortal



Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



Nº 48 PVP: 225 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



Nº 49-Extra PVP: 350 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92

Una colección que vale más de lo que cuesta

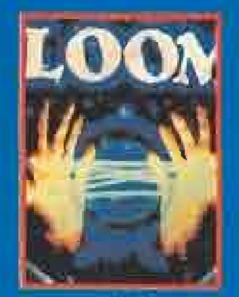
Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números :
1.Época: 1,2,4,5,6,7,11,12,19 y 33. 2.Época: 1,2 y 8.

YO NEXUS 7

«HÉROES DE LA PANTALLA (3)»

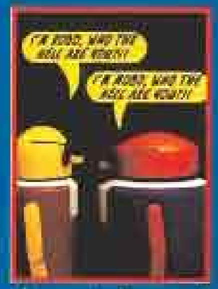
Finaliza esta interesante serie que comenzamos hace dos números, y en la que han desfilado una extensa y completísima colección de superhéroes de la pantalla. Seguramente os pesará que acabe, y más si pensáis lo mucho que habéis disfrutado con estos muchachos, pero es que todo lo bueno tiene fin. No pasa nada. Dentro de poco más y mejor. Prestad atención.



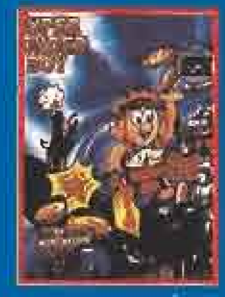
BOBBIN THREADBARE: Pertenece al gremio de los tejedores y es el actor principal del mágico universo «LOOM». Tiene un bastón musical (marca Casiotone) con el que acostumbra a lanzar sonoros conjuros, algunos de los cuales provocan pésimos resultados. Su misión deshacer el Gran Telar y aislar el espíritu del mal al lado oscuro. Por su "mala oreja", nadie le imaginaría dirigiendo una orquesta sinfónica.



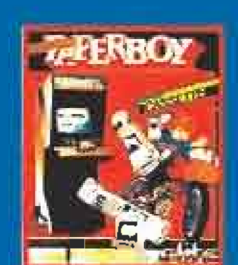
LEO Y MOT: Si te llamaras Leo y tuvieras en casa a un enorme y obeso amigo –alienígena por cierto– gran devorador de "bocatas de chorizo", no sería de extrañar que tus padres te armaran la bronca cada dos por tres. Eso le ocurre a nuestro personaje; además tiene que ayudar a Mot a destruir al malvado "Tripzo" –me suena, me suena– antes de que este se cargue el mundo de su gelatinoso "compi". Pertenecen a la cantera de héroe nacionales.



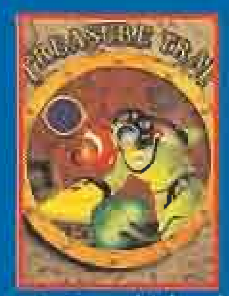
MOBO Y ROBO: Más conocidos como "Los hermanos Bonanza". Una pareja de robots (de mano ligera) que tienen una fea costumbre: quedarse con las cosas de los demás. Por eso las autoridades competentes han decidido –en vez de meterlos en "chirona"– buscarles un adecuado y útil empleo de reinserción: probar los sistemas de seguridad y alarma de los edificios de la ciudad. Seguro que lo desvalijan todo. Son dos caraduras réplica de los Blue Brothers, pero en metálico.



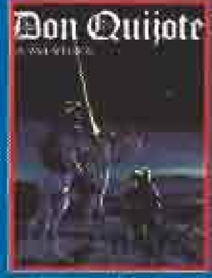
SUPER WONDERBOY: Nombrado oficialmente "Rey de la consolas y Videojuegos". El "Chico Maravilloso" es todo un clásico de los monitores y las pantallas de juego; aventurero como él solo y aunque de escasa estatura es temido por sus enemigos, ya que con su espada es capaz de rasgar cualquier montón de pixels que se interponga en su camino. Un héroe 100%.



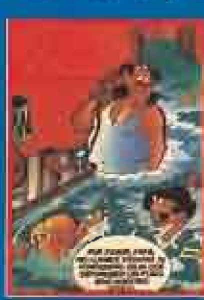
PAPERBOY: Nadie mejor que él sabe lo duro que es ser "repartidor de periódicos en bicicleta". Trabaja para el Daily Sun y día a día debe enfrentarse a los peligrosos transeúntes que pasean por sus zonas de reparto. A veces le falla la puntería, y los cristales de las ventanas del barrio son los que pagan las consecuencias. Dos datos de interés: le gusta la música a mogollón –sobre todo reggae y ska británico–. En su tiempo libre practica el "skating". ¿A que no lo sabías?



HOWARD KELP: («Treasure Trap») Nuestro héroe se enteró un buen día de que "El Esmeralda", un antiguo barco hundido, estaba repleto de lingotes de oro y no se lo pensó dos veces. Se lanzó al "agua patos" sin pensar en las pirañas y bichos hambrientos que pululan bajo las aguas del océano. Todavía está recogiendo el oro. Y es que llevar un pesado traje de buzo no es como pasear un "smoking" ¿verdad Howard? Sí, sí, ya sé que aún hay más. Pero llenaríamos páginas y páginas, y no terminaríamos nunca. Muchos han sido los personajes que han desfilado ante nuestros ojos; muchos lo siguen haciendo y esperemos que por muchos años.



Gracias a sus creadores. Y no debería terminar esta trilogía dedicada a los "Héroes de la Pantalla" sin citar otros tantos de esos "cientos" que nos resultan tan familiares, como si fuesen amigos de toda la vida: Don Quijote, Curro Jiménez, Jabato, Rank Xerox, Strider, Elf, Rick Dangerous, John 007 Glames, Hammerboy, El Capitán Trueno, Pogo, BombJack, Torvak, Rastán, Monty el Topo, Asterix, Tintín, Rocker Ranger, Toi Lsd, Brat, Sonic espinas, Wind-surf-Beverly Hills-Willy, Shinobi, Bombuzal, Sir Arthur-Ghosts'n'Goblins, Fernández, Pepe Carvalho, RPG's Héroes, Kid Gloves, Mr.-burbuja-Gos, Capitán Sevilla y Morcilla, Bub y Bob en las Islas del Arco-Iris, William S. Hunter-Rise of the Dragon, Ivanhoe, Dynamite Dux ... y también nuestros cómic-cine-ma-chicos: Garfield, Indy-ana Jones, The Pink Panther, Zipi y Zape, Los Picapiedra, Robocop "pecho lata", The Munsters, Los Addams, Terminator 2, y bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla, bla.



Rafael Rueda

MICRO Manías

LA Otra PANTALLA



La bola de dragón es una fenomenal serie de dibujos animados que está causando estragos entre muchos de nuestros lectores más jóvenes. Prueba de su impresionante éxito es la enorme cantidad de dibujos, pantallas y similares que recibimos con sus personajes. Entre todo el material, y había mucho donde escoger, hemos seleccionado una imagen de Amiga que nos ha enviado Armand López con Goku de protagonista, el personaje principal de la serie, en actitud de pocos amigos.

LA FAMILIA MANÍA



En Micromanía somos todos como una gran familia. Vivimos en la mansión Hobby Press donde de vez en cuando ocurren cosas terribles y misteriosas: puertas que se cierran, páginas de revistas que se hacen solas, textos que se borran, fotos que desaparecen... Papá Gómez todavía no ha tenido que rescatar a ninguno de sus parientes pero estamos seguros de que en un momento dado lo haría sin dudarlo, siempre y cuando no entrañara ningún riesgo, por supuesto. Si además a lo dicho le unimos que todos somos unos monstruos, –de los videojuegos, se entiende–, que mejor que un retrato de grupo con la popular familia Addams para que quede constancia de nuestra admiración y sincero amor por Morticia y compañía.

¿Sabías que...?

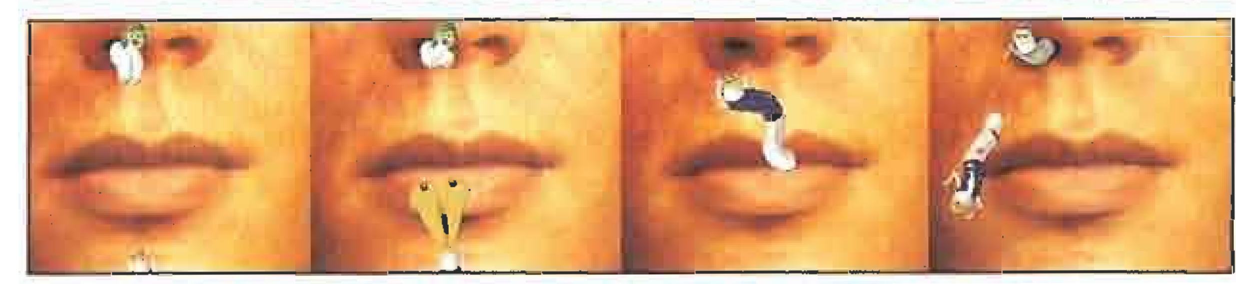
Nintendo y Sega, las dos compañías de consolas más poderosas del mundo, están apostando muy pero que muy fuerte por el apasionante mundo del deporte. En España la primera nota la dio Erbe al patrocinar con Game-Boy el pasado torneo de Navidad de Baloncesto y ahora ha sido el Gran Premio de España de Motociclismo, que se celebró este último mes en Barcelona, el que ha recibido los parabienes de los creadores de la Super Nintendo. Tampoco en el resto de Europa las dos compañías han permanecido inactivas ya que Nintendo ha patrocinado el Gran Premio de Alemania de Motociclismo y Sega ha hecho lo propio con el de Italia de motos y el de Montecarlo de Fórmula 1. Una muy buena iniciativa encaminada a unir los dos pasatiempos favoritos de la mayor parte de todos nosotros.

Busca las diferencias


AMIGA


AMIGA

Que sí. Que esta vez es completamente cierto. Que «Risky Woods» está ya prácticamente en las tiendas, que nos lo han prometido sus distribuidores, sus programadores y todos los que han tenido que ver con el juego. De hecho incluso hemos podido ver, poco, todo hay que decirlo, una demo con los cambios que ha sufrido el programa en su larga y dificultosa andadura. Y para que vosotros mismos los veáis os mostramos dos pantallitas con la versión antigua y la ¿definitiva? Lo único que se ha modificado a simple vista, ya os hablaremos en su momento del resto de las novedades, son los marcadores. A nosotros nos gusta mucho más el nuevo que podéis ver en la imagen de la derecha.



NO A LA DROGA

Armand López es un lector que se ha propuesto este mes terminar él sólo con estas páginas de Micromanías. No contento con enviarnos un disco con pantallas, de las que hemos seleccionado una, nos mandó un vídeo con un curioso anuncio parodiando al que todos hemos visto en todas las televisiones que nos advierte contra los peligros de la cocaína. La droga no es cosa de risa pero no está de más desdramatizar de vez en cuando un tema tan importante. Y cuando se hace tan bien como lo ha hecho nuestro amigo Armand pues merece que se le dé un espacio en la revista acorde con su sensacional trabajo. Además, aprovechamos esta ocasión para que podáis comprobar que cualquier formato es válido para darle cabida en esta sección: videos, dibujos, pantallas de todo tipo de ordenadores... Animo, esperamos vuestras cartas.

¿Cómo es que todavía no hay ningún juego basado en "Bola de Dragón", es que las compañías de videojuegos están esperando a que se acabe la serie para comprar los derechos?

¿Por qué el CDTV de Commodore todavía no está teniendo todo el éxito que esperaban los técnicos de la compañía?

¿Cuándo se comenzarán a realizar versiones en castellano de los juegos editados en CD-ROM en nuestro país, como ocurre con otros formatos?

¿Qué ha ocurrido con las compañías de software que han hecho que el Campeonato Europeo de fútbol haya pasado prácticamente desapercibido en lo que a juegos se refiere?

HUMOR por Ventura & Nieto



***FORMIDABLE** que Commodore haya decidido reformar sus populares Amiga y esté a punto de lanzar en todo el mundo sus nuevos modelos con la denominación genérica de Amiga 600. Y además con una super interesante novedad: el mayor de ellos va a llevar..., un disco duro de 20 megas. Quizás lo que le faltaba al Amiga era esa ventaja con la que los compatibles cuentan casi todos y de la que Commodore no parecía darse cuenta, dejando las mejoras para las compañías independientes con todos los problemas de compatibilidad que eso conlleva. Una magnífica iniciativa que va a reforzar el mundo Commodore para la batalla que está entablando con el PC.*

***LAMENTABLE:** el repentino olvido en que se han sumido casi todas las compañías europeas con respecto a los ordenadores de ocho bits. Ya no queda casi nadie que programe juegos para Spectrum o Amstrad, sólo Ocean y alguna más, dedicada a productos budget, sostienen un mercado que hace un par de años era de lo más floreciente. Todos estamos de acuerdo en que los dieciséis bits tienen más posibilidades pero también recordamos videojuegos que todavía, a pesar de sus limitaciones, no han podido ser superados.*

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS — AMIGA

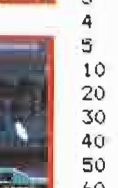
```
REM ***********************************************************************
REM *       CARGADOR 'CAPTAIN PLANET'  (AMIGA) - TONI VERDU / May-1992     *
REM ***********************************************************************
DIM C%(167):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 166:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>104781204& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(122)=&H600A
INPUT "INMUNE A LA MAYORIA DE PELIGROS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(141)=&H600C
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CAPTAIN PLANET' EN LA UNIDAD DF0:":PRINT
PRINT "- Al principio de la partida podras escoger cualquier nivel !"
PRINT "- La opcion inmunidad se anula mientras se pulsa la tecla HELP, con"
PRINT " lo cual te podras suicidar cuando caigas en situaciones sin salida."
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,62,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,F4,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,4ED0,41FA,12,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C90,444F,5300,6610
DATA 487A,10,21DF,2C,50E8,7C,4EE8,C,4E75,2078,80,43FA,16,45E8,FF68,303C,97
DATA 1581,0,0,51C8,FFF8,4ED2,487A,C,21DF,2C,50E8,158,4ED0,486E,1C,2F5F,2
DATA 487A,C,21DF,2C,50F8,3A8,4E73,31FC,4E75,3A8,5C8F,31FC,4EB9,1426,487A,8
DATA 21DF,1428,4E75,2040,117C,4A,3D6A,117C,4A,1E84,33FC,4E71,0,ED76,203C
DATA 303C,5,23C0,0,EDBE,23C0,0,EE38,317C,4EB9,1342,487A,A,215F,1344,4EE8,20
DATA 33FC,4E75,0,9B88,C39,41,BF,EC01,6608,33FC,426E,0,9B88,3039,DF,F01E,4E75
```







SPACE GUN — ATARI







```
1      '*****************************************************************
2      '*                      CARGADOR ATARI ST                        *
3      '*                         "SPACE GUN"                           *
4      '*              POR JULIAN ROMERO Y MARC STEADMAN                *
5      '*****************************************************************
10     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+104 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30     POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H091BAF THEN ? "DATAS MAL":END
40     ? "CREDITS INFINITOS (S/N)  ";:D=74:P=&H600A:GOSUB 90
50     ? "TIEMPO INFINITO (S/N)    ";:D=86:P=&H600A:GOSUB 90
60     ? "INMUNIDAD  (S/N) ";:D=98:P=&H6004:GOSUB 90
80     ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90     A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95     ? A$:RETURN
100    DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500
110    DATA 3F3C,0008,4E4E,31FC,4E75,0536,4EB8,0500,4CFA,7EFF,0014,48F8
120    DATA 7EFF,0160,23FC,4EF8,0160,0003,0E1C,4ED0,2C70,0000,203C,4E71
130    DATA 4E71,33C0,0001,84FC,23C0,0001,84FE,33C0,0001,02E2,23C0,0001
140    DATA 02E4,23C0,0001,11EA,4ED6
```

THE ADDAMS FAMILY — AMIGA





```
REM Cargador 'La familia Addams'
REM Pedro Josè Rodríguez 9-5-92
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>694738& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(81)=&H6004
INPUT"Corazones infinitos";a$:IF FNn THEN c%(84)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43F8,00C0,45FA,00AC,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004,41FA
DATA 002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004,42AE
DATA 002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF,FFFF
DATA 0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,4EF8,007E,397C,0138,0080,4EEC
DATA 000C,2C5F,2D7C,0000,014C,0048,2D7C,0000,014C,0054,4ED6,4279,0000,E9D2
DATA 33FC,6006,0000,E954,4EF9,0000,80BC,*
```

THE ADDAMS FAMILY — AMSTRAD

```
30 REM Pedro Jose Rodriguez 4-5-92
40 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF
50 dir=&4000:lin=100:GOSUB 90:dir=&BF00:
lin=900:GOSUB 90
60 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN
 POKE &BF17,1:POKE &BF1A,1
70 INPUT"Inmune a los enemigos";a$:IF FN
n THEN POKE &BF1F,1
80 PRINT:PRINT"Inserta disco original":P
RINT"y pulsa una tecla...":CALL &BB18:CA
LL &BF00
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
100 DATA 2187A80EFFC316BDAFF5,1431
110 DATA 464823E5CD32BCE1F13C,1375
120 DATA FE1020F1060048CD38BC,1070
130 DATA 1E061808F31E64017FFA,819
140 DATA ED4906F5ED781F38FBED,1493
150 DATA 781F30FB1D20F1F3C9CD,1401
160 DATA 6EA83E023201ABC64A32,886
170 DATA FCAACD5DA93E01CD0EBC,1359
180 DATA F3CD4FA92100C01101C0,1131
190 DATA 01FF3F75EDB021400011,963
200 DATA 410001BFA774EDB03E01,1016
210 DATA 2100C0CD6BA92100A9CD,1113
220 DATA 54A83E02210001CD6BA9,831
230 DATA 3E030EC4210040CD67A9,849
240 DATA 3E040EC5210040CD67A9,851
250 DATA 3E050EC6210040CD67A9,853
260 DATA 3E060EC7210040CD67A9,855
270 DATA 01C07FED4921302D1811,797
280 DATA 0018011A0F0D1A010B02,119
290 DATA 0800180C120900D9017E,415
300 DATA FAED49017FFB3E03ED79,1362
310 DATA 2141A91142A9011A0236,602
320 DATA 00EDB02100A81101A801,801
330 DATA 36013600EDB0018D7FED,1028
340 DATA 49AF08D9E93E281801AF,1008
350 DATA 0101BCED4904ED79C93E,1125
360 DATA 1001547FED79ED493DF2,1199
370 DATA 54A9C9215BAB16000ECA,987
380 DATA C321AA067FED49F30600,1090
390 DATA 4F0DCB21CB21CB21CB10,1019
400 DATA DD215BABDD093E03320D,874
410 DATA ABDD5600DD5E01DD4602,1087
420 DATA DD4E03C5E579B7280104,1077
430 DATA 3E1993B84F384EDD7E03,981
440 DATA B728010532A8AA7B803D,929
450 DATA 4FCD08AAE1D1E5CD0EAB,1515
460 DATA DD5604DD5E05A7ED52E1,1342
470 DATA C83A0DAB3D320DAB20BB,956
480 DATA 017EFAED4901107FED49,1141
490 DATA 3E4CED791E19CD76A801,1043
500 DATA 107FED493E54ED791E19,1012
510 DATA CD76A818E2C5E5D50E18,1418
520 DATA CD08AAD1E1C17891477C,1470
530 DATA 81671E01147AFE012092,838
540 DATA 1600188E3E4C32FCAA3E,860
550 DATA 063201AB791D9332A9AA,914
560 DATA 7B3294AA1EC14B180159,903
570 DATA 7A32F5AA32FEAA224AAA,1339
580 DATA 7B3200AB793202AB11F8,953
590 DATA AACD64AA3A05ABB720F4,1338
600 DATA 11F2AACD4EAA11FBAA21,1353
610 DATA 00D8181ECD5FAA11F6AA,1173
620 DATA CD64AA2105ABCB6E28F3,1280
630 DATA C901ECAA180B01D4AA21,1059
640 DATA 05AB1803019DAAED4396,985
650 DATA AA1A47C5131A017EFBF5,1132
660 DATA ED788730FBFA7CAAF10C,1588
670 DATA ED79060810FEC110E601,1082
680 DATA 7EFB110000C3D4AA0CED,1220
690 DATA 780D1BED78F29DAA7AB3,1387
700 DATA C298AA1100180CED7877,1045
710 DATA 0D231B7AB3CAC7AAED78,1304
720 DATA F2B6AAE620C2AAAAC3D1,1794
730 DATA AA0CED780DED78F2C7AA,1520
740 DATA E620C2C3AA2105ABED78,1387
750 DATA FEC038FA0CED78770D23,1288
760 DATA 3E053D20FDED78E61020,1048
770 DATA E9C9ED78F2ECAAC9030F,1658
780 DATA 00020108024A00094C00,172
790 DATA 0200C106C12AFF402020,819
800 DATA 0100C1060003D921FFFF,963
810 DATA 2259ABC5D97ED9CD2AAB,1469
820 DATA D92318B7AB320F4D9C1D9,1483
830 DATA 2A59ABC92A59AB4FACE6,1286
840 DATA F0571F1F1F471FACE60F,939
850 DATA 5F7DA8677BA9E60F4F17,1130
860 DATA 1717174707E6015F78AC,765
870 DATA AB677817AAB16F2259AB,1169
880 DATA C9000000000000000000,201
890 DATA *
900 DATA F3210040114CA8010D03,618
910 DATA D5EDB02114BF22FCA8C9,1525
920 DATA 2100C322F912227D1F3E,781
930 DATA 11320E0FC3302D000000,384
940 DATA *
```

PARASOL STARS — AMIGA





```
REM ***********************************************************************
REM *        CARGADOR 'PARASOL STARS' (AMIGA) - TONI VERDU / Abr-1992      *
REM ***********************************************************************
DIM C%(162):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 161:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>10221068З& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "MUNDO INICIAL (1-10) ";N:IF (N>0) AND (N<11) THEN C%(154)=N
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(140)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(143)=V+6
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(156)=V+2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PARASOL STARS' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,6A,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,EA,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,4ED0,41FA,1A,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,487A,30,21DF,2C,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C90
DATA 444F,5300,6608,50E8,7E,4EE8,C,4E75,487A,8,2F5F,2,4E73,487A,1C,21DF,20
DATA 487A,5E,21DF,2C,2C5F,23CE,7,FE6E,46FC,700,4ED6,48E7,80C0,41F9,0,0,226F
DATA E,D1FC,0,83F0,83C8,6604,50E9,12,41E8,EA,83C8,6604,50E9,12,41E8,FC,83C8
DATA 6610,3F7C,2700,C,487A,1E,23DF,4,1246,58AF,E,4CDF,301,4E73,3217,41,2000
DATA 54AF,2,4E73,31FC,A,1370,31FC,F,148A,31FC,F,14F2,C78,1,1354,6606,31FC,1
DATA 1354,50F8,149A,50F8,1502,4EF8,225e
```

TORTUGAS NINJA 2 — PC

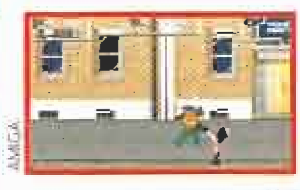




```
10 ' CARGADOR PARA EL TORTUGAS NINJA 2 (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 7497 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cturt.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CTURT.COM, cárgalo antes del
 TORTUGAS NINJA 2 para jugar con creditos infinitos."
140 DATA "EB2B1E558BEC8E5E06813E312E48997505C606312E90"
150 DATA "5D1FEA00000000436172676120545552544C45530A0D"
160 DATA "24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A3B4008C"
170 DATA "0E86000E1FB91E1901890E1B01FBB409BA1D01CD21BA"
180 DATA "1D01CD270000000000000000000000000000000000"
```


TORTUGAS NINJA 2 — AMIGA

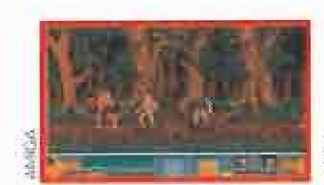


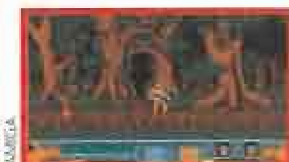


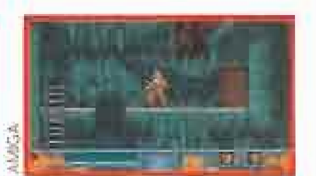


```
REM ***********************************************************************
REM *      CARGADOR  'TORTUGAS NINJA 2' (AMIGA) - TONI VERDU / May-1992    *
REM ***********************************************************************
DIM C%(119):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 118:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>48809243& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-10) ";N:IF (N>0) AND (N<11) THEN C%(102)=N-1
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(86)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(112)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(115)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'TORTUGAS NINJA 2' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,62,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,94,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4
DATA BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,4ED0,41FA,12,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C50,41FA,6608,487A,8
DATA 215F,62,4E75,487A,E,23DF,6,8086,4EF9,6,8000,487A,A,21DF,35B6,4EF8,1000
DATA 31FC,3,2E42,2F08,41F9,1,14F6,611E,41E8,48,6118,4A79,1,9F5C,6608,33FC,0
DATA 1,9F5C,205F,4EF9,1,B3F8,4A68,3E,670C,317C,2,3E,317C,9,44,4E75
```

BARBARIAN II — AMIGA







```
DIM C%(114):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 113:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>51338720& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA ":END
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(72)=V
INPUT "MONEDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(69)=V
INPUT "POTENCIA DE LAS ARMAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(75)=V
INPUT "DARDOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(84)=V
INPUT "FLECHAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(87)=V
INPUT "LLAVES INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(81)=V
CLS:PRINT " PULSANDO LAS TECLAS '1' A '9' DEL TECLADO ALFANUMERICO PODRAS"
PRINT "SELECCIONAR EN CUALQUIER MOMENTO EL ARMA QUE QUIERAS !!!!"
PRINT "NOTA: ESTE CARGADOR DESACTIVA LA OPCION 'COGER/DEJAR ARMAS'."
PRINT:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BARBARIAN II (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,100,2D49,2E,303C,A6,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,66EE,217C,0,120
DATA 106,4EE8,C,33FC,13A,7,C372,4EF9,7,C000,31FC,14C,7698,21FC,4EF8,198,78BC
DATA 4EF8,5A6E,31FC,3E7,378,31FC,280,360,31FC,71,344,4A78,37A,6606,31FC,1
DATA 37A,31FC,27,37C,31FC,27,37E,48E7,8080,41F8,213,303C,8,4A30,0,57C8,FFFA
DATA 6604,11C0,338,4CDF,101,4EF8,78C2,8B9,5,0,20F,4CDF,3,4E75
```

UNREAL — AMIGA







```
REM ***********************************************************************
REM *          CARGADOR  'UNREAL' (AMIGA) - TONI VERDU / May-1992          *
REM ***********************************************************************
DIM C%(177):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 176:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>150977594& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-8) ";N:IF (N>0) AND (N<9) THEN C%(168)=C%(168)+N-1
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(126)=&H600E
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'UNREAL (DISK 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,62,216E,2E,2,6604,30BC,4E75,41FA,44,43F9,7,FE00,2D49,2E
DATA 303C,108,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839
DATA 4,BF,E001,66F6,4BFA,6,4EAE,FFE2,41F9,0,2,4E70,4ED0,41FA,12,216E,FE3A,6
DATA 2D48,FE3A,4EF9,0,0,2F29,28,4EB9,0,0,8AF,0,3,205F,C90,444F,5300,6612
DATA 487A,12,215F,76,2D7A,FFE2,FE3A,4EE8,C,4E75,48E7,FFFE,4CFA,7FFF,1C,48F8
DATA 7FFF,230,23FC,4EF8,230,4,FC,4CDF,7FFF,4EF9,4,0,4EB9,4,3AE,C89,33FC,7FFF
DATA 4,236C,6614,23FC,4EF8,25C,4,236C,23FC,4EB9,4,4,FC,4EF9,4,102,4EF9,7
DATA FE98,23FC,33FC,7FFF,4,236C,21FC,31FC,99,56,21FC,C8,4E73,5A,31FC,4AFC
DATA 142,43F8,202,2449,41FA,E,303C,39,12D8,51C8,FFFC,4ED2,487A,C,21DF,10
DATA 4EF9,4,236C,5CBF,C78,99,88E,6608,21FC,4EB8,224,88C,4E75,31FC,99,C8,7200
DATA 670A,31C1,C6,2EBC,0,99E,5897,4E75
```



Por Santiago Erice



CRECIENDO CON SUS FANS

HOMBRES G

De los polvos pica-pica, las chicas-cocodrilo y demás parafernalia de la época teen-ager, a «Historia del bikini», último álbum de Hombres G, ha llovido mucho (y esperemos que llueva más para que este país no se convierta en un desierto). Tanto ha llovido que Hombres G se ha permitido grabar un disco como «Esta es tu vida», el anterior, que vegetó en discretas posiciones de las listas de éxito españolas. Tanto que David Summers, antes póster en las habitaciones de las niñas que todavían no habían llegado a los catorce, ahora liga con jovencitas que ya han pasado la adolescencia. Tanto que del pop unidireccional de sus primeras épocas han pasado a sonidos bastante más elaborados y adultos (Colin Farley, que ha trabajado con gente como Elvis Costello o Nick Lowe ha producido «Historia del bikini»). Todos crecemos, hasta los grupos de fans. Ya no estamos en los días en que a Marisol se le colocaba un fuerte trapo sobre el pecho para disimular su transformación en mujer. Ya no se oculta. Y Hombres G no iban a ser menos. También sus primerizas seguidoras están más creciditas. Sólo falta saber si unos y otros han evolucionado en la misma dirección o, por el contrario, caminan por rutas divergentes. La solución, en los próximos meses.



EL IMPERIO DE LA LEY Y EL ORDEN

TERAPIA DE GRUPO EN PLENA NATURALEZA

«UN LUGAR LLAMADO PARAÍSO»

No hay nada como el cine para solucionar los traumas de sus protagonistas. Juntas a unos cuantos tipos con su "cocazo" particular, los plantas delante de una cámara y a la hora y media acaban más sanos y equilibrados que si hubieran ido durante cuatro o cinco años a la consulta del psiquiatra. Tan rápido método de curación mental sólo lo he visto entre los acertantes de seis números de la loto. De eso, de manías y traumas cotidianos, trata «Un lugar llamado Paraíso», pero en clave ecologista.

Willard es un chico muy tímido que es obligado por sus padres a pasar el verano en el campo, sin que a los progenitores les importe que el muchacho sólo sea feliz en la ciudad. En el campo viven Ben y su mujer Lily, traumatizados por la muerte de su hijo. El grupo para la terapia lo completa una niña, Billie, que también pondrá su granito de arena hasta conseguir que todos los protagonistas olviden sus penas y sean muy felices aunque sea sin comer perdices. Riega los conflictos personales un paisaje de fábula, un pequeño pueblecito americano y sus alrededores, de esos que sólo parecen existir en las postales y en los documentales para turistas.

Los antecedentes cinematográficos de «Un lugar llamado Paraíso» habría que buscarlos en la poco conocida película «Le Grand Chemin» del poco conocido director francés Jean Loup Hubert. Mary Agnes Donoghue, una escritora americana de amplio predicamento en la industria de Hollywood, se ha puesto por primera vez en su vida detrás de las cámaras dando órdenes a los actores. ¿Y de éstos qué decir? Pues que el sector adulto es lo suficientemente famoso como para atraer espectadores por sí mismo. En primer lugar está Melanie Griffith que parece haber encauzado definitivamente su carrera cinematográfica después de sus últimas interpretaciones. Su "partenaire" es Don Johnson, el Sonny Crockett de «Corrupción en Miami» que inspiró la media barba de Miguel Bosé y su marido en la vida real.

«BATMAN VUELVE»

Los críticos de medio mundo coincidieron; «Batman» sólo tenía un defecto: era una mala película.

El público de todo el mundo también: ocupa el cuarto lugar entre los films más taquilleros de la historia del cine (ha recaudado cerca de 600 millones de dólares).

¿Consecuencia? «Batman vuelve» es ya una realidad y ha sido estrenada en las salas del uno al otro confín del orbe. Esta vez la compaña publicitaria ha sido bastante más modesta pero los chavales desempolvan sus viejas camisetas del hombre-murciélago y fardan con ellas puestas delante de sus amigos y novietas.

Tim Burton, el director de «Batman», ha repetido en esta segunda parte y también el actor que encarna al super-héroe, Michael Keaton. Al galán le da la réplica la bella Michelle Pfeiffer («Frankie & Johnny» es su último éxito) en el papel de la ambigua y erótica Catwoman, uno de los personajes del cómic y de la serie de televisión más atractivos. El casting de actores se completa con una serie de nombres muy conocidos en la industria de Hollywood: el simpático Danny DeVito, Christopher Walken («El cazador»), Pat Hingle («La ley del silencio»), Michael Murphy («MASH»), Michael Gough, Vicent Schiavelli y Marlon Wayans.

La distribuidora de la película, la multinacional Warner, ha lanzado un eslogan para promocionar el estreno del film en España: "1992, el verano de «Batman vuelve»". Quizás no sea para tanto, pero lo que está claro es que el vuelo de este defensor de la ley y el orden tiene gancho. Sus aventuras han sobrevivido con excelente salud al paso del tiempo y ninguno de sus innumerables fans ignora cualquier hecho, artilugio o acontecimiento que afecte a su super-héroe favorito, aunque sólo sea para criticarlo. Pero eso ya es otro cantar.

LA ÚLTIMA MODERNEZ "MADE IN ENGLAND"

CARTER USM

Carter (The Unsoppable Sex Machine) es lo penúltimo en el mercado inglés (ya se sabe que lo último será diferente cuando leas estas líneas). Su tercer disco grande, «1992-The Love Album», ha sido número uno en las listas de éxitos y ventas; sus canciones las más oídas en la radio-fórmula y las provocadoras declaraciones de los integrantes del dúo reproducidas con grandes titulares por la prensa.

Han causado sensación y "estar a la última" en el ranking de la modernez pasa ineludiblemente por no sorprenderse cuando en la conversación sale el nombre de Carter (lo de The Unsoppable Sex Machine no se cita, porque es muy largo y demasiado difícil de pronunciar por aquellos que no sean británicos).

Allá van unos cuantos datos sobre el grupo para que nadie te pille en fuera de juego si frecuentas aquellos ambientes en donde lo "in" es el no va más: Carter son Jim-Bob y Fruitbat, dos tipos a los que les encanta hablar de sexo, preservativos y lo mal que está el mundo. Su primer álbum, «101 Damnations», se editó en el 90; el segundo, «30 Something», en el 91; y este mismo año se fueron de gira por América con EMF. Su música ha sido comparada con la de Pet Shop Boys, Sex Pistols, Queen y Giorgio Moroder. ¿Estás hecho un lío? No me extraña. Carter también y le ha ido de maravilla.



PARACHOKES

¿Cuántas veces te han intentado vender la moto de que el rock es una música juvenil? ¿Nunca te has parado a pensar que en realidad la mayoría de las bandas encuadradas en tan polifacético género musical ya han sobrepasado la edad de merecer una tarjeta joven para transportes, cuando no le dan vueltas al papeleo para obtener descuentos económicos para los ancianos de la tercera edad?

Mucha palabrería sobre que cualquiera puede montarse un grupo sin necesidad de pasarse media vida en el Conservatorio y,a la hora de la verdad, para "jalarse una rosca" en este tinglado hay que poseer unas cuantas canas y una barriguita incipiente. Tal vez por eso, resulta chocante la existencia de bandas como Parachokes, cuyos integrantes no superan las veinte primaveras.

Hace un par de años estos chicos de Sevilla (David, Ramón, Hugo y Carlos) vieron editado su primer Lp y, todavía estudiantes de BUP, los medios de comunicación acuñaron definiciones como "rock colegial" y similares. Un par de años después han vuelto a la carga con su segundo disco grande y todavía mantienen la etiqueta pese a que tan peleados estaban con los estudios (o los estudios con ellos, ¡cualquiera sabe!) que dejaron el instituto para dedicarse a esa historia de lo de la música.

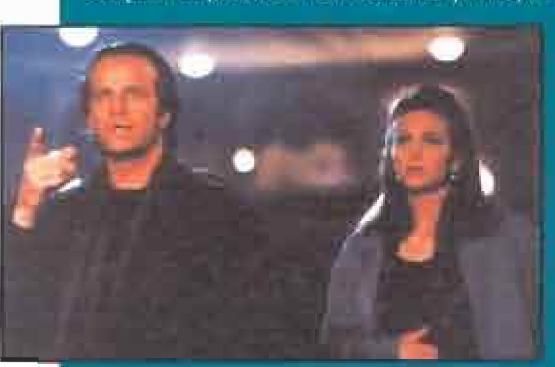
A esta segunda entrega de su trabajo la han titulado «Provocación» y para hacer honor al nombre se retrataron como Dios les trajo al mundo y colocaron la foto en la portada del disco, sustituyendo las púdicas hojas de parra griegas y romanas por un parachoques. De más está escribir que las mentes escandalizables se escandalizaron.

Parachokes son una banda muy influenciada por los Stones de "morritos" Jagger y eso se nota, aunque últimamente abarcan más amplias miras musicales como Living Colour, Black Crowes o Aerosmith, por citar a tres de sus bandas favoritas. Cuando empezaron no eran capaces de tocar más acordes que los popularizados por los Rolling y ahora, de tanto practicar con guitarra, bajo y batería, han aprendido algunos más, lo que se nota a la hora de componer canciones un pelín más elaboradas y variadas. Lo que no han modificado ha sido su espíritu gamberro y cañero. ¿Alguien más se apunta?

THRILLER CON PSICÓPATA
«JAQUE AL ASESINO»

El triángulo formado por psicóloga, psicópata e investigación criminal resultó redondo en «El silencio de los corderos»; en pocas ocasiones taquilla, críticos y Academia de Hollywood resultan tan coincidentes en sus opiniones. Lógicamente, a tan extraño milagro de la naturaleza humana le siguen y seguirán un buen puñado de películas con esquemas similares. Eso significa el estreno de una serie de films correctamente realizados, sin demasiada personalidad, pero que se dejan ver con agrado. A poco que se esmeren los artesanos de Hollywood nos harán pasar un rato entretenidos pegados a la butaca, aunque sólo sea durante hora y media efímera y olvidadiza. «Jaque al asesino» posee todas las papeletas para ser clasificada en esta categoría de largometrajes.

En una pequeña ciudad americana se está celebrando un importante torneo de ajedrez y a la vez se cometen una serie de espeluznantes asesinatos. ¡Lo habéis adivinado!: el principal sospechoso es uno de los jugadores. De la investigación se ocupan los policías Frank Sedman y Andy Wagner, que solicitan la ayuda de la psicóloga Kathy Seppard. Ésta, que ha leído mucho a Freud, se encargará de desentrañar los misterios de la mente del asesino y desenmascararle tras un rato de emotivo suspense y tensión.



Por supuesto, que en las imágenes hay mucha pista falsa, información sesgada, bastante de simplificación psicoanalítica y las suficientes dudas sobre la verdadera personalidad de los protagonistas como para mantener los ojos fijos del espectador en la pantalla rectangular.

«Jaque al asesino» está interpretada en sus principales papeles por Christopher Lambert, Diane Lane, Tom Skerrit y Daniel Baldwin. El primero, que encarna a un gran maestro de ajedrez, es conocido sobre todo por su actuación en «Greystoke, la leyenda de Tarzán».

Diana Lane hace de psicóloga, y anteriormente ha trabajado en multitud de films como «Runaway» o «Cotton Club». Les ha dirigido el suizo Carl Schenkel.

ESTE ES NUESTRO RETO.





EN NUESTROS CASI 7 AÑOS DE EXPERIENCIA HEMOS APRENDIDO A CONOCER TUS GUSTOS, TUS PREFERENCIAS Y AFICIONES, PARA ASI PODER OFRECERTE EN ESTAS PAGINAS LO QUE BUSCAS

Los que conocen nuestras tiendas saben cuál es la diferencia. Por eso nos siguen prefiriendo. Nuestro reto es crear una red de tiendas (CENTROS MAIL) con todos nuestros productos. Así cada vez seréis más los que conzcáis LA DIFERENCIA

Hemos enviado miles de paquetes por correo, ganándonos poco a poco vuestra confianza. Nuestro reto es facilitaros todo lo que necesitéis de una forma cómoda y sencilla CON UNA SIMPLE LLAMADA TELEFONICA

SIN TI TODO ESTO NO HUBIERA SIDO POSIBLE

¡CONTAMOS CONTIGO!

ESTAR AL DIA ¡para ti!

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias (TEL: 539 04 75)



OPCIONES

Creación y Fantasía 5.000
Ampliación de memoria 5.000
Euroconector........................ 2.500

AMIGA 500 + MONITOR 1084S

PACK Creación y Fantasía
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- After the War
- A.M.C.

+ 100 Programas

99.900

NOVEDAD **AMIGA 600** **64.900**



A-2000 .... 109.900
A-2000 + MONITOR 1084 S 149.900

PACK I	AMIGA 2000, MONITOR 1084 S, TARJETA AT-ONCE PLUS, PACK CREACION Y FANTASIA	179.900
PACK II	AMIGA 2000, MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb, PACK MULTIMEDIA	209.900
PACK III	AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM, MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb, PACK CREACION Y FANTASIA	229.900

AMIGA 500 Plus

Con...
- 1 MB DE CHIPMEN
- NUEVO KICK STAR 2.0
- SUPER AGNUS / SUPER DENISE

por sólo... **59.900**

Y DE REGALO EL MODULADOR Y 100 PROGRAMAS D.P.

AMIGA 500 Plus + MONITOR 1084S **104.900**

Impresoras



STAR LC-20 9 Agujas / 180 CPS/ 80 Columnas **29.900**

STAR LC-200 Color 9 Agujas / 225 CPS/ 80 Columnas **39.900**

STAR LC 24-200 24 Agujas / 225 CPS/ 80 Columnas **49.900** / **64.900**

COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI. DE REGALO EL CABLE

AT ONCE PLUS MAS BARATA **39.900**

HAZ COMPATIBLE TU AMIGA
- CPU 80C286 a 16 MHZ
- 512 K adicionales
- Coprocesador matemático 80C287 opcional
- VGA, EGA, Monocromo, CGA 16 colores
- Soporta todas las salidas del Amiga
- Muy fácil de instalar

AT ONCE 7,2 MHZ 29.900
AT ONCE ATARI 39.900

¡NOVEDAD! GOLDEN GATE 386 25 Mhz **89.900**

COMPATIBLES **Commodore**



LC-286 **139.900**

CARACTERISTICAS
- AT - 286/ 16 Mhz
- UNIDAD DE DISCO 3 1/2 HD 1.44 Mb.
- MEMORIA RAM 1 Mb. AMPLIABLE A 4 Mb
- DISCO DURO 40 Mb.
- MONITOR VGA COLOR
- SOFTWARE: MS DOS 5.0 DE MICROSOFT
- MANUALES DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO
- Y RATON DE REGALO

SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 40 Mb HD VGA Color 189.900
SL 386 SX 16 Mhz 1 Mb - 100 Mb HD VGA Color ... 219.900
SL 386 SX 20 Mhz 1 Mb - 50 Mb HD VGA Color 219.900

VARIOS

DISQUETERA 3 1/2	14.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW	23.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900
NOVEDAD	
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
LAPIZ OPTICO	5.900
DCTV Digitalizador 16 millones de colores. Salida directa a video. Frame Buffer	99.000

ACELERADORAS

A-2000 Combo 25 Mhz / 1 Mb	189.900
A-2000 Combo 50 Mhz / 4 Mb	259.900
A-3000 Combo 40 Mhz / 5 Mb	369.000

DISCOS DUROS GVP

A-500 52 Mb	69.900
A-500 120 Mb	99.900
A-2000 52 Mb	59.900
A-2000 120 Mb	89.900

AMPLIACIONES

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500

¡QUE IDEA!

CONECTA TU AMPLIACION DE 512K (PLACA CORTA) A LA NUEVA SWITCHING 1,5 Mb Y TEN EN TU A-500 2,5 Mb

POR SOLO **19.900** 1,5 0,5

GENLOCKS

GENLOCK GST 40	47.900
GENLOCK GST 40 Y/C	53.900
GENLOCK GST 40 GOLD SPY/C	109.900
GENLOCK G STG OLD PRO Y/C	190.000
GENLOCK ROCGEN	29.900
GENLOCK ROCGEN +	36.900

MODEM

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A. Talk III	13.500

SONIDO

Audio Master IV	11.500
Sound Master	23.900
Amas Midi+Samp	23.900
Perfect Sound	14.900
Aegis Sonix	13.000
Midi	9.995
Digital Sound Studio	13.900

DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

ATARI

ATARI 520 STE	49.900
ATARI 1040 STE	59.900
ATARI 1040 STE + MONIT. B/N	79.900
MONITOR MONOCR. 14"	26.900
MONITOR COLOR 14"	59.900

- Salón
- Lorna
- Paris Dakar
- Sherman M4
- Music Maker
- Omnicron Basic
- Hyper Pain

PERIFERICOS

Disquetera 3 1/2	16.900
Ratón 280 DPI + PAD	3.600
Ratón Optico + PAD	7.200
Tarjeta PC AT ONCE	39.900
Supra Modem 2400	18.900
Supra Modem 2400 Plus	30.900
Almohadilla Ratón	995
Cable Modem	1.100
Ampliación	12.900







MAIL SERVICIO TECNICO (91) 530 44 84 · VIZCAYA 6 28045 MADRID

Commodore ¡PARA TODA ESPAÑA!

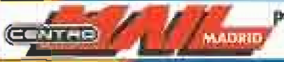


VEN A POR TU SEGA

SI VIENES ESTE VERANO A NUESTROS CENTROS, TE HAREMOS

UN DESCUENTO MUY MUY ESPECIAL

% EN TODOS LOS CARTUCHOS Y PROGRAMAS DE ORDENADOR %




CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID. Tel.: (91) 527 82 25



CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID. Tel.: (91) 522 49 79

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
(PENINSULA Y BALEARES)



MAIL VxC — VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30. SABADOS DE 10,30 A 14 h.
TELF: (91) 527 39 34. (91) 539 04 75 / 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

SEGA MEGA DRIVE



CON EL SUPERJUEGO SONIC — 26.900

Master System II

BASIC



8.900 — CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK



12.900 — CON ALEX KID +SONIC +2 CONTROL PAD

PLUS



15.900 — CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
688 Attack Sub	6990	Hardball	7490	Simpson Krusty Funhouse	7990
Afterburner II	6990	Heavy Nova	6990	Space Harrier II	6990
Air Buster	6490	Hellfire	6990	Space Invaders 91	5990
Air Diver	5990	Herzog Zwei	6990	Speed Ball II	6990
Alex Kidd en E.C.	5990	James Pond	8490	Starflight	8490
Alien Storm	6490	Jesse Ventura Wrestling	7490	Super Hang On	6990
Atomic Robokid	8490	Jewel Master	6990	Super Volleyball	5490
B.Douglas Boxing	6990	Joe Montana Futbol	6990	Sword of Sodan	8490
Batman	7490	Joe Montana Futbol II	7990	Task Force Harrier	6990
Battle Squadron	8490	John Madden Football	8490	[illegible]	6990
Bonanza Bros	5490	Jordan vs Bird	8490	Terminator	8490
Buck Rogers	8490	M. Lemieux Hockey	6990	The Immortal	8490
Budokan	8490	Midnight Resistance	8490	Thunderforce II	6990
Bulls vs Lakers	7490	Ms Pacman	5990	Toe Jam & Earl	7990
Burning Force	6990	Mystic Defender	6990	Tommy Lasorda Baseball	7990
Centurion	8490	Pacmania	6990	Truxton	6990
Cyberball	6990	Paperboy	6990	Turrican	6990
Decapattack	6990	Pat Riley Basketball	5990	Twin Hawk	6990
Devilish	7990	PGA Golf	8490	Ultimate Qix	6490
Double Dragon	6490	Phelios	6990	Vapor Trail	8490
F-22 Interceptor	7990	Pit Fighter	6990	Winter Challenge	6990
Fatal Rewind	8490	Rastan Saga II	6490	Xenon II	6990
Ferrari Grand Prix	7990	Ring of Power	8490	Y.S. III	7990
Forgotten Worlds	6990	Rolling Thunder II	6990	Zany Golf	8490
Galaxy Force II	7490	S.League Baseball	6990	Zero Wing	6990
Hard Drivin'	6490	Shadow of the Beast	7990	Zoom	5990

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

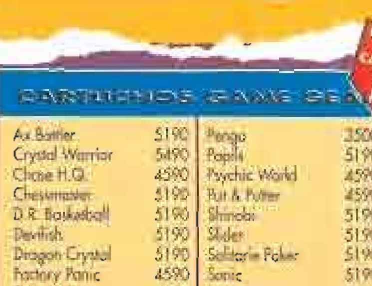
Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
Ace of Aces	5990	Fire & Forget II	6990	Rampage	5590
Aerial Assault	5590	G-Loc	5990	Rastan	5590
After Burner	5990	Galaxy Force	5990	Running Battle	5590
Air Rescue	5990	Gauntlet	6990	Sagaia	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Golfmania	6590	Scramble Spirits	5590
Alex Kidd-H. Tech W	4990	Golfs Buster	4990	Shadow of the Beast	6990
Alien Storm	5990	Heavyweight Champ.	5990	Shinobi	5590
Altered Beast	5590	Heroes of the lance	6990	Shooting Gallery	4990
Back to the Future II	5990	Impossible Mission	6990	Slap Shot	5590
Basket Nightmare	5590	Line of Fire	6590	Speedball	5990
Battle Out Run	5590	Los Picapiedras	5990	Submarine Attack	5990
Bomber Raid	5590	Master Chess	6590	Summer Games	4990
Bonanza Bros.	5990	Olympics	6990	Super Space Invaders	5990
Bubble Bobble	5490	Operation Wolf	5590	Tennis Ace	5590
Cyber Shinobi	5990	Out Run Europa	6990	UEFA 92	6990
Chase H.Q.	5590	Pacmania	6990	Vigilante	5590
Choplifter	4990	Paperboy	6990	W.Class Leaderboard	6990
Chuck Rock	5990	Pit Fighter	6990	Wanted (Pistola)	4990
Dead Angle	5590	Psychic World	5990	Wonder Boy	4990
Double Dragon	5590	Put & Putter Golf	5590	Wonder Boy III	5590
Double Hawk	5590	R-type	5990	World Games	5590
Eswat	5990	R.C. Gran Prix	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Aztec Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	Kung-Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	My Hero	2990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Rescue Mission	1990	World Grand Prix	1990
Fantasy Zone	1990	Secret Command	1990		

GAME GEAR

BASIC



18900

22900 — MASTER GEAR CONVERTER

PLUS




21900

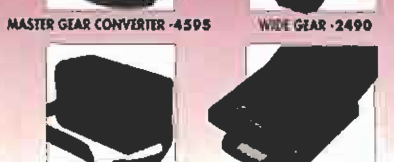
25900

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Título	Precio	Título	Precio
Ax Battler	5190	Pengo	3500
Crystal Warrior	5490	Popils	5190
Chase H.Q.	4590	Psychic World	4590
Chessmaster	5190	Put & Putter	4590
D.R. Basketball	5190	Shinobi	5190
Devilish	5190	Slider	5190
Dragon Crystal	5190	Solitaire Poker	5190
Factory Panic	4590	Sonic	5190
G-Loc	5190	Space Harrier	4590
Halley Wars	5190	Space Harrier	4590
Joe Montana Futbol	5190	Spiderman	5190
Mickey Mouse	5190	Super Kick Off	5490
Ninja Gaiden	4590	Super Monaco G.P.	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190
Pato Donald	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR



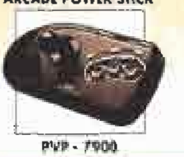


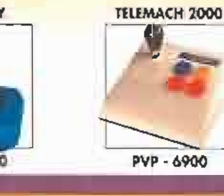
SINTONIZADOR TV - 13900 · MASTER GEAR CONVERTER - 4595 · WIDE GEAR - 2490 · FUENTE ALIMENTACION - 2190

GEAR TO GEAR - 1990 · GP CARGADOR + ALIM - 7500 / CARGADOR BATERIAS - 7990 · BOLSA DE LUXE - 2900 · MALETIN ATTACHE - 3495 · PLAY AND CARRY - 2995

PERIFERICOS MEGADRIVE







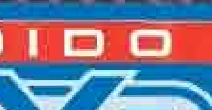



ACTION CHAIR — PVP - 19900
POWER BASE CONVERTER — PVP - 6490
SOFT PAK — PVP - 1695
CADDY PAK — PVP - 1295
PRO 1 — PVP - 3875
CONTROL PAD — PVP - 2595
ARCADE POWER STICK — PVP - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA — PVP - 5990
SIGMA RAY — PVP - 3900
TELEMACH 2000 — PVP - 6900

PERIFERICOS MASTER SYSTEM





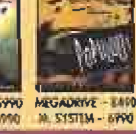
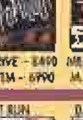
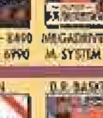



ACTION CHAIR — PVP - 19900
LIGHT PHASER — PVP - 5990
SOFT PAK — PVP - 1695
CADDY PAK — PVP - 1295
SIGMA RAY — PVP - 3900
CONTROL PAD — PVP - 1590
CONTROL STICK — PVP - 2590
MANDO A DISTANCIA — PVP - 3490
CHALLENGER INFRARROJOS — PVP - 7250
S G FIGHTER — PVP - 4300

MEGA DRIVE — MASTER SYSTEM — MEGA DRIVE

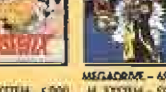
500 Pts — DESCUENTA A CADA CARTUCHO — 500 Pts

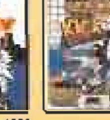
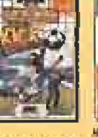


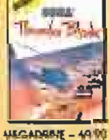
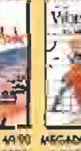
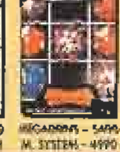
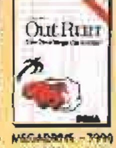
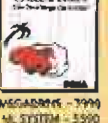
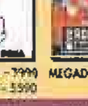
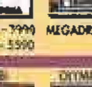
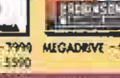






SONIC — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 3990
STRIDER — MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
SPIDERMAN — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
GHOUL'S GHOSTS — MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
MICKEY MOUSE — MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
MOON WALKER — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
ITALIA 90 — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 6990
POPULOUS — MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990
SENNA — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590



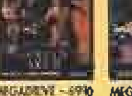


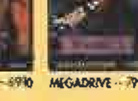
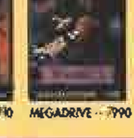
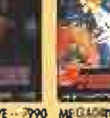




GOLDEN AXE — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
ASTERIX — M. SYSTEM - 5990
DICK TRACY — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
KICK OFF — M. SYSTEM - 6490
RAMBO III — MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 5590
THUNDER BLADE — MEGADRIVE - 4990 / M. SYSTEM - 5590
WONDER BOY — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
COLUMNS — MEGADRIVE - 5490 / M. SYSTEM - 4990
OUT RUN — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5590
D.R. BASKETBALL — MEGADRIVE - 6990

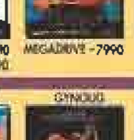


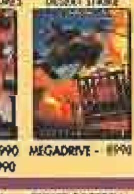







INDIANA JONES — M. SYSTEM - 6990
DONALD DUCK — M. SYSTEM - 5590
WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE — MEGADRIVE - 6990
SHADOW DANCER — MEGA DRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
FANTASIA — MEGADRIVE - 7990
HOCKEY — MEGADRIVE - 8490
BASKETBALL — MEGADRIVE - 6990
SHINOBI — MEGADRIVE - 6990
OLYMPIC GOLD — MEGADRIVE - 3490 / M.SYSTEM - 4990

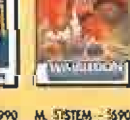
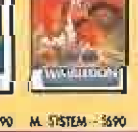
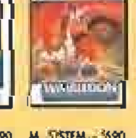




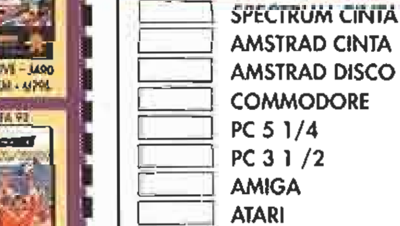
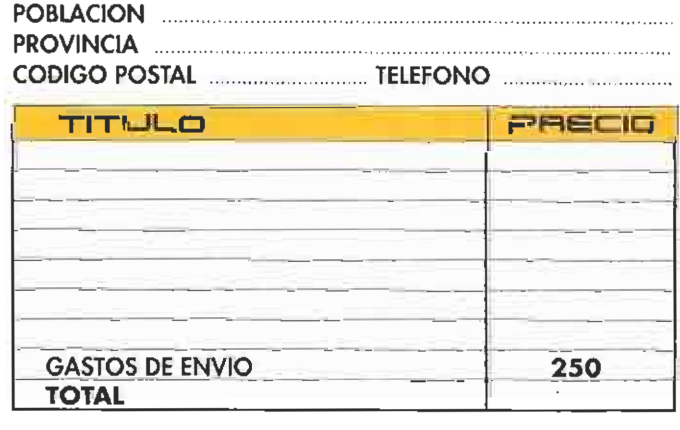
QUACK SHOT — MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II — MEGADRIVE - 6990
TOKI — MEGADRIVE - 7990
WONDER BOY MONST. W. — MEGADRIVE - 6990
ROAD RASH — MEGADRIVE - 8490
GYNOUG — MEGADRIVE - 6990
KLAX — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 3990
CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
DESERT STRIKE — MEGADRIVE - 8990
UEFA 92 — M. SYSTEM - 6990



SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 7990
THE IMMORTAL — MEGADRIVE - 8490
JAMES POND II — MEGADRIVE - 8490
ALISIA DRAGON — MEGADRIVE - 6990
GALAXY FORCE II — MEGADRIVE - 6990
KID CHAMALEON — MEGADRIVE - 7490
TURBO OUT RUN — MEGADRIVE - 6990
NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 5990
PRINCE OF PERSIA — M. SYSTEM - 5990
WIMBLEDON TENNIS — M. SYSTEM - 5690

CUPON DE PEDIDO

MAIL VxC — VENTA POR CORREO

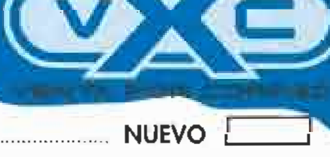
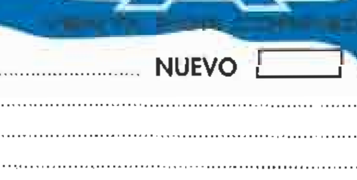
MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1/2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

MAIL VXC — VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

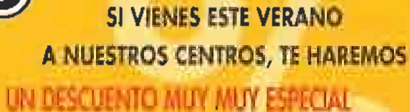
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



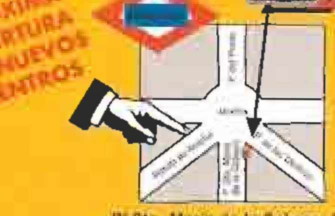
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

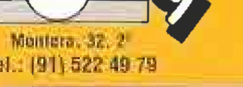
SI VIENES ESTE VERANO A NUESTROS CENTROS, TE HAREMOS UN DESCUENTO MUY MUY ESPECIAL EN TODOS LOS CARTUCHOS Y PROGRAMAS DE ORDENADOR



PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS





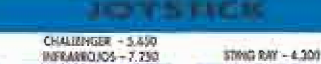


Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º — Tel.: (91) 522 49 79

ABRIMOS SABADOS TARDE (SOLO TIENDA STA. Mª DE LA CABEZA)

URGENTE: SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡¡LLAMANOS!! PENINSULA Y BALEARES



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

¡PIDELA YA!

SUPER NINTENDO SCOPE - 9.490

¡PRECIO ESPECIAL VERANO! 27.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

DESCUENTO A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPER SOCCER - 7.790 · SUPER R-TYPE - 7.790 · F - ZERO - 7.790 · SUPER TENNIS - 7.790

Accesorio	Precio
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.795
MALETIN SUPERNINTENDO	4495
MANDO DE CONTROL	2.320
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190

Nintendo

Consola 8 bit 13.990

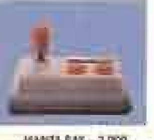
OFERTA ESPECIAL

SUPERSET — Consola con 4 Joysticks "NES FOUR SCORE" y los juegos SUPER MARIO BROS, TETRIS, WORLD CUP. Por sólo 23.990

Accesorio	Precio
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Controller	[illegible]
Four Score	[illegible]
Organizador de juegos	[illegible]
Super Controller	990

Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio
				Roller Games	7250
				Shadow Warriors	6500
A Boy and his Blob	5500	Kick Off	8400	Silent Service	6500
Balloon Fight	3900	Kid Icarus	6500	Simon's Quest	6500
Baseball	4200	Konami Hyper Soccer	6500	Ski or Die	6900
Big Foot	6500	Kung Fu	3900	Soccer	3900
Bionic Commando	6990	Lolo 3	6500	Spy Hunter	7900
Black Manta	6990	Mega Man 2	7900	Star Wars	8490
Blades of Steel	6500	Megaman 3	7900	Stealth ATF	6500
Blue Shadow	6900	Metal Gear	6500	Super Mario 2	7250
Boulder Dash	6500	Metroid	6990	Super Off Road	6500
Bubble Bubble	6500	Mission Imposible	7900	Tennis	3900
Crack Out	6500	New Ghostbusters II	6500	The Legend of Zelda	7250
Chess Master	6500	New Zealand Story	7990	Top Gun	6500
Chip'n Dale	7900	North & South	7500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Dr. Mario	6500	Paper Boy	6500	Track & F. in Barcelona	6500
Dragon Ninja	6500	Pimball	3900	Track & Field 2	6500
Four Player Tennis	6500	Power Blade	7900	Turbo Racing	7250
Gaunlet II	7250	Pro Wrestling	5500	Turtles	7250
Goal	6990	Punch Out!!	6500	Turtles II	7900
Goonies 2	6500	Rainbow Island	7990	V'Ball	6500
Gradius	5500	RC Pro Am	5500	World Cup	6500
Ice Hockey	3900	Rescue Embassy	6500	Zelda 2	7900
Ikari Warriors	6500	Road Fighter	6500	World Champ	7900
Iron Tank	6900	Robocop	6500	Captain Planet	6500

JOYSTICK





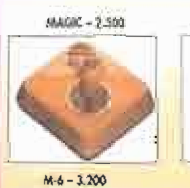
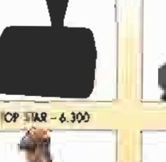
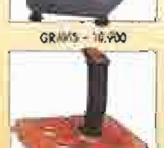





TELEMACH 200 - 6.900 · CHALLENGER - 5.450 / INFRARROJOS - 7.250 · STING RAY - 4.200 · GAMMA RAY - 5.500
MANTA RAY - 3.900 · SIGMA RAY - 3.600 · TOP STAR - 5.250 · JET FIGHTER - 3.200
SUPERBOARD - 3.900 · JUNIOR - 1.100 · ZERO-ZERO JUNIOR - 1.290 · ZERO-ZERO WINNER - 2.990
SPEED KING KONIX - 2.395 · TURBO PRO - 2.795 · SUPER STAR - 3.600 · OFERTA

JOYSTICK 15 PINES PARA PC

TARJETA 15 PINES 3.500


MAGIC - 2.500 · ANALOGICO PC - 4.950 · ANALOGICO EDGE - 4.825 · M-5 - 3.900
M-6 - 3.200 · TOP STAR - 6.300 · GRAVIS - 10.900 · MACH 1 - 3.995 (PROXIMAMENTE MACH 1 PLUS)

GAME BOY

11.900



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

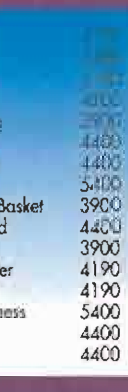
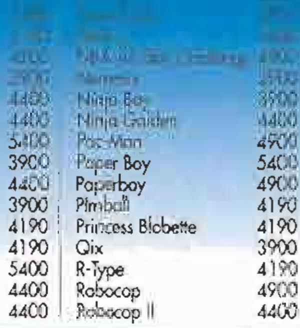
Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio
Addams Family	4400	Chopliter II	4900	Hatris	4400	Ninja Boy	3900	Star Trek	4400
Alleway (ARKANOID)	4190	Days of thunder	4400	Home alone	4400	Ninja Gaiden	4400	Super Kich Off	5400
Batman	4900	Dick Tracy	4400	Hook	5400	Pac-Man	4900	Super Mario Land	4190
Battletoads	5400	Double Dragon	4400	In your Face Basket	3900	Paper Boy	5400	Terminator 2	5400
Beetlejuice	4400	Double Dragon 2	5400	Jordan us Bird	4400	Paperboy	4900	The Hunt for Red October	5400
Bill Eliot's Nascar	4400	Double Dribble	4400	Klaxx	3900	Pimball	4190	The Simpsons	5400
Blades of Steel	4400	Dr. Mario	4190	Kung fu Master	4190	Princess Blobette	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Boulder Dash	4190	Duck Tales	4900	Kwirk	4190	Qix	3900	Turrican	4400
Boxxle	4900	Elevator Action	4900	Marble Madness	5400	R-Type	4190	Turtles	4900
Brain Bender	3900	F-1 Racer	5600	Mega Man	4400	Robocop	4900	World Cup	4190
Buble Bobble	4900	Franken	4900	Mega Man 2	4400	Robocop II	4400	WWF	5400

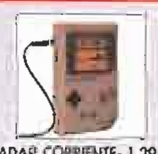
TAMBIEN TENEMOS...

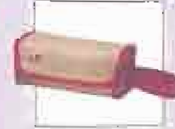
Artículo	Precio
Cable casset AMSTRAD	1.200
Casset COMODORE 64	6.500
Convertidor TV C-8 AMSTRAD	21.900
Convertidor TV C-1 AMSTRAD	14.900
Copiador audio C-64	2.900
Copiador audio C-64 con fuente	3.900
Interface KEMPSTON (SP)	2.475
Modulador TV AMSTRAD	9.500
RAM JET +3	11.500
Reset para pokear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590



COMPLEMENTOS GAME BOY


LIGHT BOY- 4.590 · LUZ Y LUPA- 2.995 · ILUMINACION- 1.750 · LUPA- 1.395 · ALTAVOCES- 1.895 · BATERIA RECARG.- 6.700 · BATERIA NUBY- 3.995 · ADAP. CORRIENTE- 1.295

ADAP. COCHE- 1.295 · KIT LIMPIEZA- 1.395 · PLAY & CARRY CASE- 2.195 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATTACHE- 2.995 · HOLSTER- 1.295 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.395

SONIDO PARA TU PC

COVOX SOUNDMASTER

SOUND MASTER + 12.900 ptas

SOUND MASTER II 32.900 ptas (EN CASTELLANO)

COMPLEMENTOS

Artículo	Precio
STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900
CD ROM	59.900
DEVELOPER KIT	17.900
DUAL JOYSTICK	2.500
SPELL BOX	14.900
FM SING ALONG	4.900

SOUND BLASTER PRO 37.900 ptas

SOUND BLASTER PRO + CD ROM 87.900 ptas

SOUND BLASTER 2.0 23.900 ptas

MAS TARJETAS DE SONIDO



CHAMP — LA ULTIMA GENERACION DE HAND HELD — 4 EN 1 SOLO 5.750





VIDEO BLASTER 79.900 ptas



ATARI LYNX

17.900



LYNX II 17.900

Accesorio	Precio
Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1999
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

Juego	Precio	Juego	Precio
Checkered Flag	4900	Stun Runner	4900
Chip's Challenge	4900	Shanghai	4900
Crystal Mine	4900	Slime World	4900
Electrocop	4900	Super Skweek	4900
Gates of Zendocon	4900	Toki	4900
Gauntlet III	5400	Tournament Cyberball	4900
Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
Klax	4900	Ultimate Chess Challen.	5400
Ms. Pacman	4900	Viking Child	4900
Ninja Gaiden	5400	Warbirds	5400
Pacland	4900	Xenophobe	4900
Paperboy	4900	Xybots	4900
Qix	5400	Zarlor Mercenary	4900

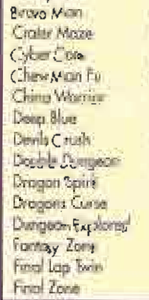
DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900

NEC TURBOGRAFX

CONSOLA 16 BIT, 18.900



Juego	Precio	Juego	Precio
Alien Crush	4900	Fiting Street	5500
Blazing Lazers	6900	Galaga 90	6900
Bloody Wolf	5500	Legendary Axe	6900
Bravo Man	8875	Legendary Axe II	8875
Crater Maze	5500	Military Madness	6900
Cyber Core	6900	Ninja Spirit	6900
Chew Man Fu	6900	Pac Land	6900
China Warrior	4900	Psychosis	8875
Deep Blue	4900	R-Type	6900
Devils Crush	6900	Super Voleyball	8875
Double Dungeon	5500	Tiger Road	8875
Dragon Spirit	8875	Time Ball	6900
Dragons Curse	5500	Victory Run	6900
Dungeon Explorer	4900	Vigilante	5500
Fantasy Zone	4900	World Class Baseball	6900
Final Lap Twin	6900	World Court Tennis	5500
Final Zone	6900		

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 47
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

MAIL VxC
VENTA POR CORREO

CENTRO MAIL MADRID

CENTRO MAIL MADRID

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO



(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

HORARIOS — LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,30 H — SABADOS: DE 10,30 A 14 H

NOVEDADES — SUPER NOVEDADES — NOVEDADES

















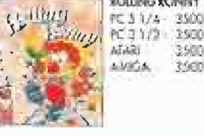










- HOT RUBBER — PC 5 1/4 2500, PC 3 1/2 2500, ATARI 2500, AMIGA 2600
- TITUS THE FOX — AMS DISC 2850, PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- V-ROM — PC 5 1/4 3450, PC 3 1/2 3450, AMIGA 3450, ATARI 3450
- SPACE CRUSADE — SPECTRUM 1700, AMSTRAD 1700, AMS DISC 2500, ATARI 3990, AMIGA 3990
- KILLER BALL — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- MULTISPORT II — SPECTRUM 2100, AMSTRAD 2100, AMS DISC 3100, ATARI 3100, PC 5 1/4 3100, PC 3 1/2 3100
- DIE HARD II — PC 5 1/4 2500, PC 3 1/2 2500, ATARI 2500, AMIGA 2500
- LAST NINJA 3 — AMIGA 3995
- TORTUG. NINJA 2 — SPECTRUM 2250, AMSTRAD 2250, AMS DISC 2850, PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 3990, AMIGA 3990
- OLIMPIADAS 92 — PC 5 1/4 3490, PC 3 1/2 3490
- HOOK — COMM. 3500, PC 5 1/4 3500, PC 3 1/2 3500, ATARI 3500, AMIGA 3500
- EUROPEAN CHAMPION — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990
- ROGER RABBIT — PC 5 1/4 5000, PC 3 1/2 5000
- ADDAMS FAMILY — SPECTRUM con, AMS DIS con, ATARI 2500, AMIGA 2500
- ROCKETEER — PC 5 1/4 5000, PC 3 1/2 5000
- EPIC — COMM. 3990, PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 3990, AMIGA 3990
- ELF — ATARI 2500, AMIGA 2500
- PUSH OVER — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- 4 WEEL DRIVE (Lotus Turbo Chall/ Toyota Celica/ Team Suzuki/ Combo Racer) — ATARI 3900, AMIGA 3900
- AWARD WINNERS (Kick of 2/ Space Ace/ Populous/ Pipemania) — PC 5 1/4 6995, PC 3 1/2 6995, ATARI 6995, AMIGA 6995
- 5 GREAT GAMES (Xenon 2 / Night Hunter / Super ski Chicago Go / Pro Tennis Tour) — PC 5 1/4 3900, PC 3 1/2 3900, ATARI 3900, AMIGA 3900
- ACTION MASTERS (Doub. Dragon 2/ Wellris / Italy 90/ Turbo Out Run) — AMS DISC 4990, PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990
- MOVIE STARS (Dick Tracy/ Indiana Jones / Moonwalker) — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995, AMIGA 3995
- ROLLING RONNY — PC 5 1/4 3500, PC 3 1/2 3500, ATARI 3500, AMIGA 3500

PRODUCTO ESPECIAL — PRODUCTO ESPECIAL

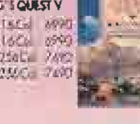


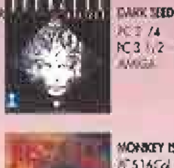
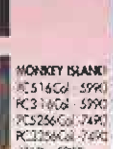








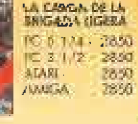






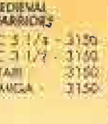
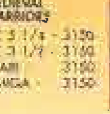
- LA COLMENA — PC 5 1/4 4995, PC 3 1/2 4995, ATARI 4995, AMIGA 4995, PC3 HD 5995, PC HD 5995
- LARRY — PC 5 1/4 16 Col, PC 3 1/2 5990, PC 5 256 Col, PC 3 1/2 6490
- BATTLE ISLE — PC 5 1/4 4900, PC 3 1/2 4900, AMIGA 4900
- CASTLES — PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990
- SPACE QUEST 4 — PC5 16Col 6990, PC3 16Col 6990, PC5 256Col 7490, PC3 256Col 7490
- C. SANDIEGO EN EL TIEMPO — PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990, AMIGA 5990
- MAD T.V. — PC 5 1/4 4490, PC 3 1/2 4490, AMIGA 4490
- HEART OF CHINA — PC5 16Col 7990, PC3 16Col 7990, PC5 256Col 8490, PC3 256Col 8490
- KING'S QUEST V — PC5 16Col 6990, PC3 16Col 6990, PC5 256Col 7490, PC3 256Col 7490
- THEIR FINEST HOUR — PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990, ATARI 5990, AMIGA 5990
- DARK SEED — PC 5 1/4 6990, PC 3 1/2 6990, AMIGA 6990
- SHADOW LAND — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, ATARI 3990, AMIGA 3990
- HARPOON — PC 5 1/4 5990, PC 3 1/2 5990, AMIGA 5990
- MONKEY ISLAND 2 — PC 5 256 Col 6995, PC 3 256 Col 6995, AMIGA 6995
- F 117 A — PC 5 1/4 6490, PC 3 1/2 6490
- SIM EARTH — PC 5 1/4 8490, PC 3 1/2 8490
- MONKEY ISLAND — PC5 16Col 5990, PC3 16Col 5990, PC5 256Col 7490, PC3 256Col 7490, ATARI 5990, AMIGA 5990
- SHUTLE — PC 5 1/4 6990, PC 3 1/2 6990, AMIGA 6990
- DUNE — PC 5 1/4 6990, PC 3 1/2 6990, AMIGA 6990
- ANOTHER WORLD — PC 5 1/4 2750, PC 3 1/2 2750, AMIGA 2750, ATARI 2750
- FIGHTER COMAND — PC 5 1/4 3990, PC 3 1/2 3990, AMIGA 3990, ATARI 3990
- SHADOW SORCERER — PC 5 1/4 4490, PC 3 1/2 4490, AMIGA 4490, ATARI 4490
- MAUPITI ISLAND — PC 5 1/4 3995, PC 3 1/2 3995, AMIGA 3995, ATARI 3995
- BLACK CROWN — PC 5 1/4 5995, PC 3 1/2 5995

WAR GAMES — JUEGOS DE ESTRATEGIA — WAR GAMES

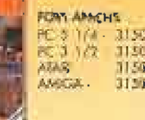


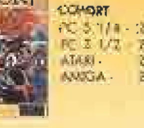


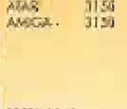
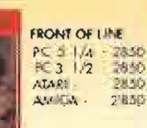
















- LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- MEDIEVAL WARRIORS — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- FORT APACHE — PC 5 1/4 3150, PC 3 1/2 3150, ATARI 3150, AMIGA 3150
- COHORT — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- RORKE'S DRIFT — PC 5 1/4 2650, PC 3 1/2 2650, ATARI 2650, AMIGA 2650
- ACIENT BATTLES — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2450, PC 3 1/2 2450, ATARI 2450, AMIGA 2450
- VULCAN — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250, PC 5 1/4 2450, PC 3 1/2 2450, ATARI 2450, AMIGA 2450
- CRETA 1941 — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250
- BATTLE OF THE BULGE — SPECTRUM 1200, AMSTRAD 1200, AMS DISC 2250
- FRONT OF LINE — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- 2x1 ARNHEM + RATAS DEL DESIERTO — SPECTRUM 795, AMSTRAD 795, PC 5 1/4 1995, PC 3 1/2 1995
- PATTON STRIKES BACK — PC 5 1/4 4990, PC 3 1/2 4990
- THE FINAL CONFLICT — PC 5 1/4 2850, PC 3 1/2 2850, ATARI 2850, AMIGA 2850
- PACIFIC ISLAND — PC 5 1/4 5900, PC 3 1/2 5900, ATARI 5900, AMIGA 5900

SUPER NOVEDADES — PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
BARBARIAN II		3990
BARGON ATTACK	3995	3995
BIRDS OF PREY	3990	3990
BUSHBUCK	5990	
CARL LEWIS CHALLENGER	3900	3900
DICK TRACY ADVENTURES	4500	4500
EXITOS PC II	4990	
G-LOC		2500
GO SIMULATOR	2500	
JOHN BARNES FOOTBALL	3450	3450
LEANDER		3990
MEGABOX II	3150	3150
MEGAFORTRESS	4990	
MEGASPORT	4900	4900
OBITUS	4900	4900
PACK MULTISPORT 2	5100	
PACK SIMULATION BEST	3500	3500
PAPER BOY II	3990	3990
RACE DRIVING	3990	3990
SHADOW BEAST II		3990
SHANGAI II	5990	
SPOT	2850	2850
SUPER SKI 2	3450	3450
WORLD CLAS CHESS	5990	

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV CASTELLANO	5490	5490
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	3990	3990
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	3990	3990
POPULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	5990	5990
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

2x1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade II	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Impossible Mission / Imposible Mision II	1.900
Pamania / Pacland	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

CD ROM

RAILROAD TYCOON	9900	STELLAR 7	9900
M1 TANK PLATOON	9900	JONES IN FAST LANE	9900
MOTHER GOOSE	9900	BARGON ATTACK	7990

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	AMSTRAD DISCO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	4900	7900	7900
AGE			3995	3995
AIR COMBAT			3990	3990
AIR SEA SUPREMACY	1900	4500	5900	5900
AIRLAND SEA			4990	
ALIEN STORM	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)			2850	2850
BABY JO			2850	2850
BLUE BROTHER		2850	2850	2850
BONANZA BROSS	1200	2250		2250
BORODINO (ESTRATEGIA)			2850	2850
CALIFORNIA GAMES II			2250	
CELICA GT4	1200	2250	2990	2250
CHESS 2175			3995	3995
CHICHEN ITZA	1700	2500	2990	3900
CHIP CHALLEGER	1200	2250	2250	2250
DARKMAN	1350	2250		2250
DEATHBRINGER			2950	2950
DESAFIO TOTAL	1350	2250		2250
DRAGON OF FLAME	1900	2850	3990	3990
EL GRAN HALCON	1200	2250		2250
EL PADRINO			5490	5490
F-14 TOM CAT			4490	
F-16	2250		4990	4995
F-19 STEALTH FIGHTER	2850		3990	3990
FASCINATION			3995	3995
FOOTBALL MAN.W.CUP ED	1200	2250	1395	1395
FOOTBALL MANAGER II	595	1495	1.495	1495
GAUNTLET III	1200	2250		2250
GOBLINS			3995	3995
GOLDEN AXE	1200	2250		2250
GREMLINS 2	1200	2250	3900	
HEROQUEST	1700	2500	3900	3900
HEROQUEST EXPANSION	1700	2500		3900
IRON LORD	1300		3900	3900
KICK OFF	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	2250	3995	3995
LEMMINGS			3900	3900
LONE WOLF	1200	2250	2850	
MANCHESTER EUROPA	1200	2450	3150	2650
MAUPITI ISLAND			3995	3995
MERCS	1200	2250		2250
MONACO GRAND PRIX	1200	2250		2250
NIGHTSHIFT	2850	3200	3990	3990
OCTUBRE ROJO	1200	2250	2250	2250
OH NO MORE LEMMINGS			2900	2900
PACK DINAMIC 92	1750	2500	4900	4900
PACK QUEST AND GLORY			5900	5900
PACK SUPER HEROES	2100	2900		3900
PACK WINNING TEAM	1900	3900		3900
PANZA KICK BOXING		2250	2500	2500
PITFIGHTER	1500	2500	3900	3900
PREDATOR 2	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK			2500	2500
PRO TENNIS TOUR II			3900	3900
R-TYPE II				3450
RAZAS DE NOCHE	1200	2250	2850	2850
ROBOCOP II	1350			2250
RODLAND	1500			3900
SHADOW DANCER	1200	2250		2250
STRIDER II	1200	2250		2250
STRIP POKER II DELUXE			995	3450
TERMINATOR II	1350	2250	2250	2250
THE SIMPSONS	1350	2250	2850	2850
TIP OFF			3995	3995
TOUR 91	1200	2250	2250	
TURRICAN II	1200	2250		2250
W.C. BOXING MANAGER	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	2450	3150	3150
WORLD CLASS RUGBY	1200	2450	3150	3150
WWF	1350	2250	2850	2850

LIBROS DE PISTAS

Elvira II	1200	Larry	1200	Monkey Island	1200
Heart of China	1200	Loom	1200	Shadow Sorcerer	1200
Indy	1200	Maniac Mansion	1200	Space Quest IV	1200
King's Quest V	1200	Monkey Island II	1200	Todas Aventuras AD	1200

Envia este cupón a Mail VxC, Pº Santa Maria de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

Gastos de envio: PORTUGAL - 750 pts — RESTO CEE - 1000 pts

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION — PROVINCIA
TELEFONO — C.P.
MODELO ORDENADOR
Nº CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

GASTOS ENVIO 250
TOTAL

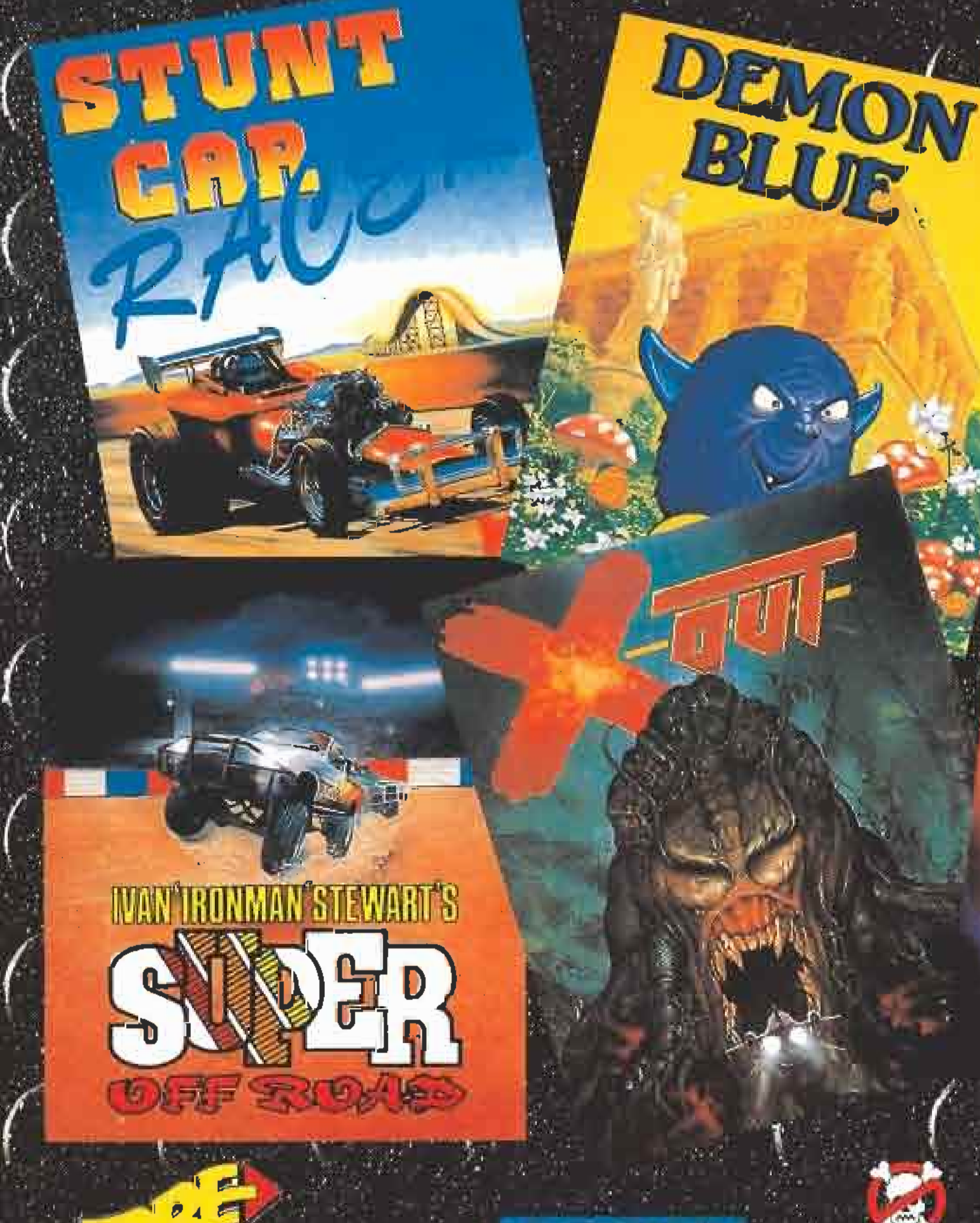
¡¡TU TAMBIEN PUEDES!!

PARA TÍ QUE SÓLO PUEDES PERMITIRTE LUJOS PEQUEÑOS, HEMOS PUESTO EN MARCHA NUESTRAS LÍNEAS TOP PC Y TOP 8 BITS QUE, A UN PRECIO MUY ESPECIAL, INCLUYEN TODOS LOS SUPERVENTAS QUE NO PUDISTE COMPRARTE ANTES. ERBE PONE A TU DISPOSICIÓN UNA LÍNEA COMPLETA DE TÍTULOS SELECCIONADOS CUIDADOSAMENTE CON LA CALIDAD DE SIEMPRE. ¡ TÚ TAMBIÉN PUEDES TENER TU COLECCIÓN ! HABRÁ NOVEDADES TODOS LOS MESES. A PARTIR DE AHORA, BÚSCALAS EN TU TIENDA HABITUAL.



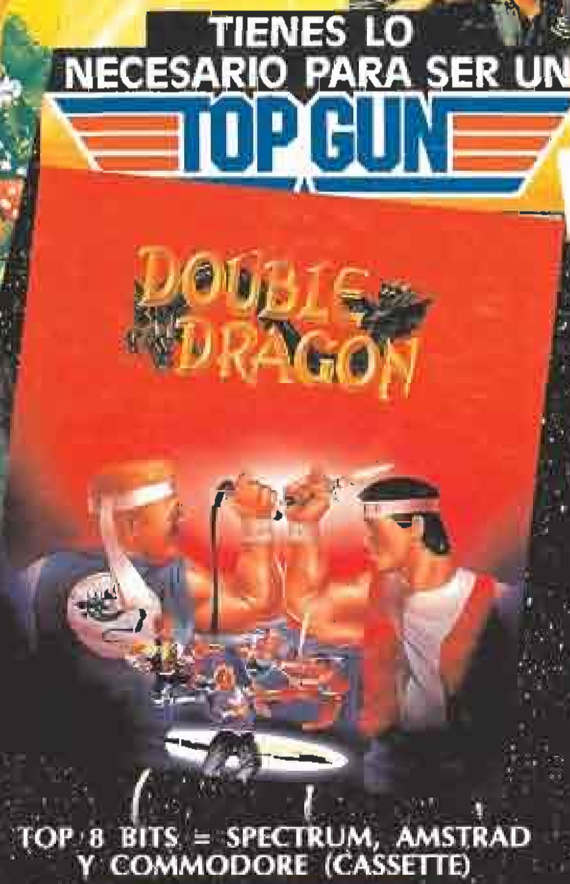
P.V.P. RECOMENDADO
8 BITS - 690 Pts.
PC - 1200 Pts.

TOP 8 BITS



TIENES LO NECESARIO PARA SER UN TOP GUN

INTERNATIONAL NINJA RABBITS



ITALIA '90 world cup soccer

TOP 8 BITS = SPECTRUM, AMSTRAD Y COMMODORE (CASSETTE)

ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL. 458 16 58

ocean

LA PIRATERIA ES DELITO

U.S. GOLD



